Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
07/18 · Ausgabe 255 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 07
Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

NEUE POKÉMON-SPIELE FÜR SWITCH ENTHÜLLT!

Alle Infos zu Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Pokémon: Let's Go, Evoli!

KOMMENDE HITS GESPIELT

Vorschau-Berichte zu Octopath Traveler, Splatoon 2: Octo Expansion und Mega Man 11 !

MARIO TENNIS Aces

Wir haben mehrere Stunden auf dem virtuellen Tennisplatz verbracht und verraten, wieso Aces das Zeug zum besten Mario-Sportspiel seit Jahren hat!

WOLFENSTEIN 2 THE NEW COLOSSUS

Mehrere Kapitel gespielt: So gut macht sich die düstere Shooter-Kost für Erwachsene auf der Nintendo Switch!

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Seit der Veröffentlichung der Switch ist Nintendo nicht nur am Konsolen-Markt um Längen erfolgreicher als in den Jahren zuvor, die Japaner haben ihre Veröffentlichungsstrategie offenbar auch an die neue Ära angepasst. Während früher deutliche Sommerpausen zu spüren waren, können sich Switch-Besitzer nun das zweite Jahr in Folge auch in den heißen Monaten auf spannende Spiele freuen. Wir konnten die kommenden Hits des Sommers (und weitere) anspielen und haben reihenweise Eindrücke für euch parat. Das größte Highlight ist natürlich unsere Titelstory, für die wir ein paar Stunden lang mit Mario, Luigi und Co. das Filz über den Tennisplatz gedroschen haben. Und siehe da: *Mario Tennis Aces* hat das Zeug zu einem exzellenten Fun-Sport-Spektakel mit stattlichem Umfang und launigem Story-Modus. Am 29. Juni, also nur sieben Tage später, folgt mit *Wolfenstein 2: The New Colossus* eine komplett andere Sorte von Hochkaräter, denn hier wird nicht mit Tennisbällen gefeuert, sondern mit allerhand Bleispritzen. Wie gut die Umsetzung des Ego-Shooters auf der Switch ist, konnten wir anhand von einigen gespielten Kapiteln schon jetzt prüfen.

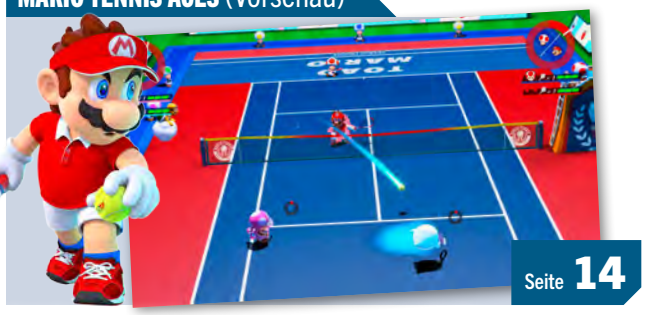
Fans der berühmten Taschenmonster sollten derweil schnell auf Seite 6 blättern, um alle Infos zu den ersten Switch-Ablegern *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!* sowie *Pokémon Quest* zu erfahren. Außerdem lest ihr im Vorschau-Bereich, wie Nintendos kostenpflichtiger Online-Service für Switch ab September aussehen soll und was wir davon halten sowie weitere spannende Anspiel-Berichte zu *Octopath Traveler, Mega Man 11* und *Splatoon 2: Octo Expansion*.

Test-Berichte findet ihr diesmal unter anderem zum unfassbar umfangreichen *Hyrule Warriors Definitive Edition* (Switch), dem charmanten und quirligen Puzzle-Spiel *Sushi Striker: The Way of Sushido* (Switch/3DS), dem Rollenspiel *Battle Chasers: Nightwar* (Switch) und dem actionreichen Mix aus Tower Defense und Racing-Spiel *Dillon's Dead-Heat Breakers* (3DS). Viel zum Schmökern bietet unsere Reportage diesen Monat, die sich um Nintendos neuen Präsidenten Shuntaro Furukawa dreht, der ab Ende Juni die Leitung des Mario-Konzerns übernimmt und schon viele Pläne hat.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

MARIO TENNIS ACES (Vorschau)



Seite 14

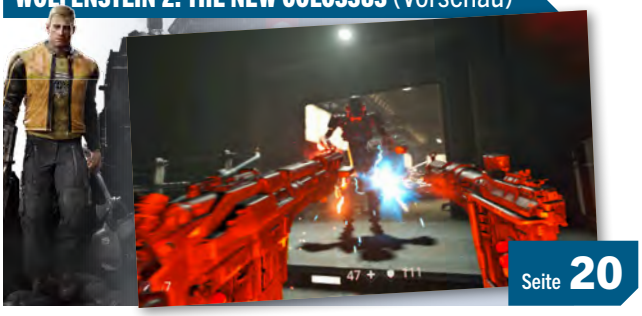
Mario Tennis Aces **hat uns in verschiedener Hinsicht positiv überrascht.**

NEUE POKÉMON-SPIELE FÜR SWITCH (Start)

Seite 06

Das sind sie also, die ersten *Pokémon*-Abenteuer für Switch. Lest selbst!

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS (Vorschau)



Seite 20

Ende Juni kommt der Edel-Shooter auf die Switch. Wir haben ihn gespielt!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Knappe Kiste des Monats:**
  Bei der Produktion eines Print-Magazins ist man stets an vorgegebene Deadlines gebunden, weshalb normalerweise spätestens ein, zwei Tage vor dem Redaktionsschluss alle Themen feststehen. Wenn aber doch noch kurz vor knapp ein wichtiges Thema reinflattert, setzen wir natürlich alle verfügbaren Hebel in Bewegung. So haben wir dieses Mal sogar die bereits fertige Titelseite in Absprache mit der Druckerei nach unserer eigentlichen Frist noch mal umgestaltet, um die Enthüllung der neuen *Pokémon*-Spiele für Switch noch unterzukriegen.
- **Fleißiger Helfer aus der zweiten Reihe:**
  Da langes Sitzen nach seiner Operation im März (keine Sorge, nichts Ernstes) immer noch schwierig für unseren Volontär Johannes war, arbeitete er an seinen Artikeln für diese Ausgabe noch von daheim aus. Das hielt ihn jedoch nicht davon ab, alle seine üblichen Aufgaben (mit Ausnahme von Dienstreisen) zu übernehmen und auch fleißig Download-Spiele zu testen. Selbst ins Team-Foto hat er es wieder geschafft – irgendwie zumindest. ;-)

DAS TEAM

HEFTINHALT 07/2018

VORSCHAU | MARIO TENNIS ACES

LUKAS

Mit *Mario Tennis Aces* geht Entwickler Camelot in die Vollen: Story-Modus, Einzel, Doppel, Online-Turniere, alles dabei!

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12
Nintendo Switch Online 24

Switch

Lego Die Unglaublichen 34
Mario Tennis Aces 14
Mega Man 11 32
Octopath Traveler 28
Splatoon 2: Octo Expansion 30
Wolfenstein 2: The New Colossus 20

TEST

Meinungsmache 38
Termine 40
Top-Spiele 60
Wertungen & Team 36

Switch

Battle Chasers: Nightwar 52
Fox N Forests (eShop) 76
Hyper Sentinel (eShop) 74
Hyrule Warriors Definitive Edition 42
Light Fall (eShop) 75
Little Nightmares: Complete Edition 48
Mega Man Legacy Collection (eShop) 78
Mega Man Legacy Collection 2 (eShop) 79
Smoke and Sacrifice 54
Street Fighter 30th Anniversary Collection 50
Sushi Striker: The Way of Sushido 46
Yoku's Island Express (eShop) 77

3DS

Dillon's Dead-Heat Breakers 56
Sushi Striker: The Way of Sushido 46

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendos neuer Präsident: Wer ist Shuntaro Furukawa? 68

ONLINE

Nintendo eShop 74

RETRO

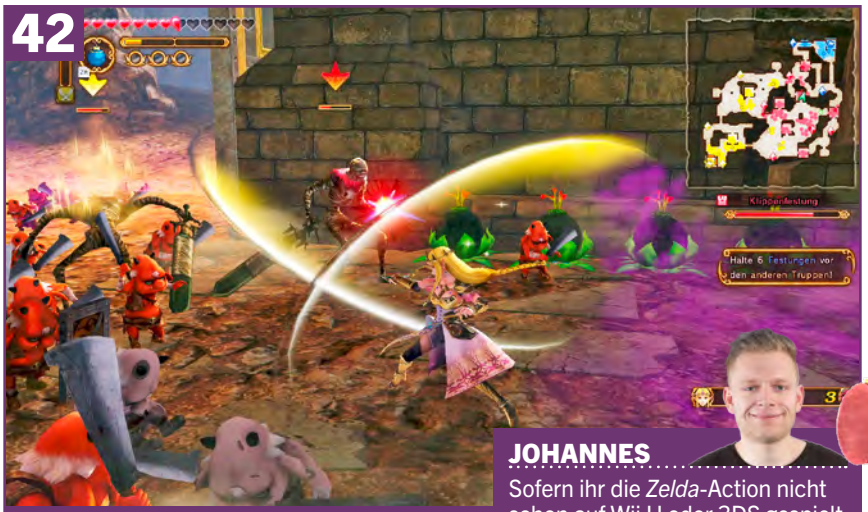
Blast Corps 80
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

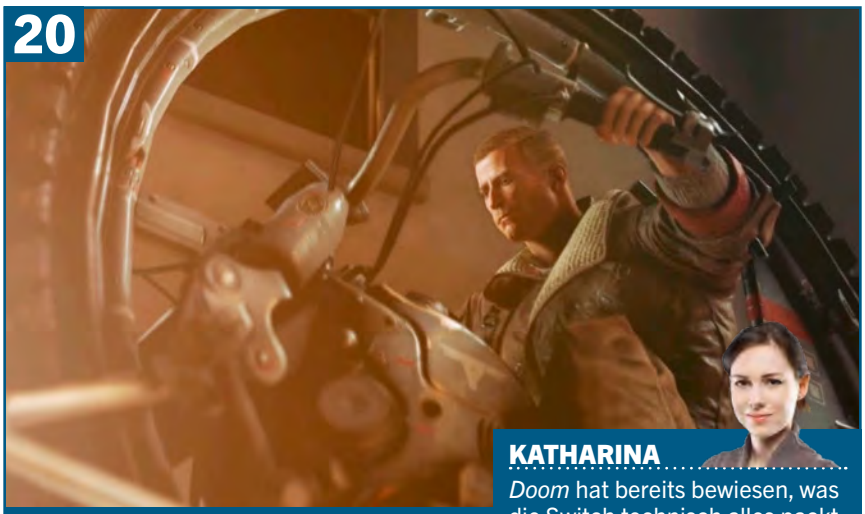


42

TEST | HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION

JOHANNES

Sofern ihr die *Zelda*-Action nicht schon auf Wii U oder 3DS gespielt habt, erwartet euch hier die ultimative Version davon.



20

VORSCHAU | WOLFENSTEIN 2 THE NEW KOLOSSUS

KATHARINA

Doom hat bereits bewiesen, was die Switch technisch alles packt. *Wolfenstein 2* will da noch mal eins draufsetzen.

68

REPORTAGE | NINTENDOS NEUER PRÄSIDENT: WER IST SHUNTARO FURUKAWA?

VIKTOR

Ende Juni übernimmt ein neuer Präsident das Ruder bei Nintendo. Unser Report verrät, was für eine Person Shuntaro Furukawa ist.

Alle Titel der Ausgabe

Battle Chasers: Nightwar, Test 52
Blast Corps, Retro 80
Dillon's Dead-Heat Breakers, Test 56
Dillon's Rolling Western, Test 56
Dillon's Rolling Western: The Last Ranger, Test 56
Fox N Forests, Online 76
Hyper Sentinel, Online 74
Hyrule Warriors Definitive Edition, Test 42
Lego Die Unglaublichen, Vorschau 34
Light Fall, Online 75
Little Nightmares: Complete Edition, Test 48
Mario + Rabbids Kingdom Battle, Start 10
Mario Tennis Aces, Vorschau 14
Mega Man 11, Vorschau 32
Mega Man Legacy Collection, Online 78
Mega Man Legacy Collection 2, Online 79
Minecraft, Start 09
Monster Hunter Generations Ultimate, Start 11
Octopath Traveler, Vorschau 28
Pokémon Let's Go, Evoli!, Start 06
Pokémon Let's Go, Pikachu!, Start 06
Pokémon Quest, Start 06
Resident Evil 7, Start 10
Rocket League, Start 11
Smoke and Sacrifice, Test 54
Splatoon 2: Octo Expansion, Vorschau 30
Street Fighter: 30th Anniversary Collection, Test 50
Sushi Striker: The Way of Sushido, Test 46
Team Sonic Racing, Start 10
Wolfenstein: The New Order, Vorschau 21
Wolfenstein 2: The New Colossus, Vorschau 20
Yoku's Island Express, Online 77

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

POKÉMON FÜR SWITCH

Switch The Pokémon Company hat endlich die neuen *Pokémon*-Spiele für Switch gezeigt und direkt noch ein Spin-off veröffentlicht. Neue Teile der Hauptserie gibt's aber erst Ende nächsten Jahres.

Nach Monaten des Rätselns und der Gerüchte ist die Katze aus dem Sack: Mit *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!* erscheinen am 16. November 2018 zwei neue Taschenmonster-Spiele für die Nintendo Switch! Gleich vorweg: Es handelt sich dabei um Spin-offs, auch wenn The Pokémon Company die Spiele als Nachfolger von *Pokémon Ultrasonne/Ultramond* betrachtet. Doch keine Sorge, auch Hardcore-Fans kommen auf ihre Kosten, denn in der zweiten Jahreshälfte 2019 erscheinen neue Titel im klassischeren Stil der Hauptreihe, mit neuer Region und neuen Taschenmonstern. Beides bieten die Spiele diesen November nämlich nicht. Stattdessen handelt es sich um eine Neuinterpretation von *Pokémon Gelb*, seinerzeit für den Ur-Game-Boy erschienen, mit der davon bekannten Kanto-Region und den 151 Pokémon der allerersten Generation, ergänzt durch lediglich einige Alola-Formen.

Grafisch hat sich seit dem Game-Boy-Vorbild von (hierzulande) 2000 natürlich einiges getan, und so erstrahlt die Welt in *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!* in der von neueren 3DS-Titeln bekannten Grafik mit einer hohen Auflösung, mehr Bildern pro Sekunde und deutlich mehr Detailreichtum. Im Spiel begleitet euch Pikachu beziehungsweise Evoli außerhalb des Pokéballs, so wie bei *Pokémon Gelb* auch schon. Die neuen Spiele sind stark vom Mobil-Hit *Pokémon Go* inspiriert und daher stark damit verzahnt. So könnt ihr eure Taschenmonster vom Handy-Spiel auf die Switch-Titel transferieren, zudem wurde das Fang-System für wilde Pokémon aus *Pokémon Go* übernommen. Daher könnt ihr auch nicht mit wilden Pokémon kämpfen, dafür gegen Trainer oder eure realen Freunde dank lokalem Multiplayer. VMs gibt's dafür nicht. Neu: Ihr dürft auf allen Pokémon im Spiel reiten, die groß genug dafür sind.

Zusammen mit den neuen Spielen erscheint außerdem ein Zubehör namens Pokéball Plus. Dabei handelt es sich um einen kleinen Pokéball mit Bewegungssteuerung, mit dessen Hilfe ihr das Spiel steuern und Taschenmonster fangen könnt. Es funktioniert auch zusammen mit *Pokémon Go* auf die gleiche Art wie das Armband Pokémon Go Plus und stellt dessen Nachfolger dar. Dank Vibrationsfähigkeit, Lautsprechern und Licht könnt ihr außerdem ein Pokémon aus den Spielen mit euch herumtragen und mit ihm interagieren wie mit einem Tamagotchi.

Direkt nach der Vorstellung der neuen Spiele erschien im Switch-eShop zudem *Pokémon Quest*, ein Free2Play-Titel mit optionalen In-Game-Käufen im pixeligen Voxel-Look. Das Spiel erscheint Ende Juni auch für Mobilgeräte mit Android und iOS. In *Pokémon Quest* bildet ihr Teams aus drei Taschenmonstern und erkundet eine Insel namens Kubo-Eiland, erforscht dort neue Gebiete und findet wertvolle Schätze. Außerdem richtet ihr euch eine Basis ein und dekoriert sie. Die Pokémon im Spiel laufen alleine, ihr müsst lediglich Attacken per simpler Bildschirm-Berührung auslösen. Unser Test folgt nächste Ausgabe.

UBISOFT: SWITCH-UMSATZ KLEIN

Biz Im Gegensatz zu Playstation, Xbox und PC sorgt die Switch bei Ubisoft nur für einen überschaubaren Anteil am Jahresumsatz.

Das weltbekannte französische Unternehmen Ubisoft hat schon vor der Veröffentlichung der Nintendo Switch beteuert, die neue Hybrid-Konsole von Anfang an ausgiebig unterstützen zu wollen. Dem kommt Ubisoft bisher auch nach, folgende Spiele haben die Franzosen bisher auf der Switch veröffentlicht: *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, *Just Dance 2017*, *Just Dance 2018*, *Starlink: Battle for Atlas*, *Rayman Legends* und *Monopoly für Nintendo Switch*. Dennoch hatten Switch-Verkäufe im Fiskaljahr 2017/2018 bei Ubisoft nur einen Anteil von rund 7 Prozent am gesamten Umsatz von etwa 1,73 Milliarden Euro. Den Löwenanteil am Umsatz bringt die Playstation 4, gefolgt von Xbox One und PC. Die Switch liegt somit auf Platz 4.

MINI-NES KOMMT ZURÜCK!

NES Mini Ab Ende Juni sollt ihr die Retro-Konsole wieder überall in den Läden finden, sagt Nintendo.

Als Nintendo Ende 2016 eine geschrumpfte Neuauflage seiner ersten stationären Heimkonsole veröffentlichte, kam es unter Fans und Menschen mit zweifelhaftem Geschäftssinn zu geradezu chaotischen Zuständen. Das Mini-NES war innerhalb kürzester Zeit überall ausverkauft, schon kurz darauf tauchte die Mini-Konsole zu astronomischen Preisen von Wiederverkäufern im Internet auf, die aus der Situation ordentlich Profit schlagen wollten. Erst einige Zeit später reagierte Nintendo mit einer Ankündigung auf die Enttäuschung vieler Fans: Das NES Mini wird wieder produziert und zu normalen Preisen erhältlich sein! Nun ist es so weit, denn ab 29. Juni soll der graue Kasten wieder überall käuflich zu erwerben sein. Zum Normalpreis.

STAR FOX: GRAND PRIX – REAL ODER GERÜCHT?

Switch Angeblich sei bei den Retro Studios ein *Star Fox*-Spin-off im Stil von *Diddy Kong Racing* für die Switch in Arbeit.

Die Gerüchteküche ist enorm am Brodeln: Nutzer der Plattformen Reddit und 4chan, das Eurogamer-Magazin sowie die vertrauenswürdige Insiderin Emily Rogers wollen alle von einem bisher unangekündigten Switch-Spiel aus dem Hause Retro Studios wissen. Das texanische Studio zeichnet beispielsweise für *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* verantwortlich. Angeblich sei ein Spiel namens *Star Fox: Grand Prix* in Arbeit. Dabei soll es zentral um Hochgeschwindigkeits-Rennen wie bei *F-Zero* gehen, aber auch Elemente aus *Diddy Kong Racing* sollen vorherrschen, wie eine befahrbare Oberwelt, Bosskämpfe und ein Story-Modus. Eine offizielle Ankündigung seitens Nintendo stand zur Drucklegung noch aus.

KOMMT DAS N64-MINI?

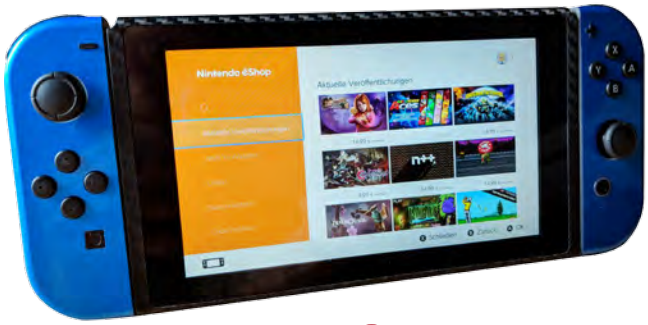
N64 Mini Die Gerüchteküche um eine Mini-Neuauflage der Konsole brodelt dank neuer Trademark-Einträge weiter auf großer Flamme.

An dieser Stelle berichteten wir bereits über Patent-Einträge im Zusammenhang mit dem Konsolen-Klassiker Nintendo 64, welche die Gerüchteküche um eine Mini-Neuauflage der 64-Bit-Maschine anfeuern. Nachdem Ende 2016 das Mini NES und Ende 2017 das Mini SNES erschienen, erwarten viele Fans gespannt die Veröffentlichung eines Mini N64 Ende 2018. Nun hat sich Nintendo im Heimatland Japan weitere Trademark-Einträge gesichert, die im Zusammenhang mit dem N64 stehen. Dabei geht es konkret um einen Controller, einen Joystick sowie eine „TV game machine". Obwohl eine N64-Neuauflage durchaus denkbar wäre, könnte es sich dabei aber auch um simple Patent-Erneuerungen handeln, um Konsolen-Nachbauten anderer Firmen zu verhindern.

FUN-FACTS ZUM POKÉMON-ANIME

Pokémon 20 Jahre *Pokémon* im Fernsehen; wahnsinnige 1.000 Folgen sind bereits gelaufen: Wir präsentieren zwölf interessante Fakten zur TV-Serie anlässlich dieses Jubiläums.

Pokémon gehört gleichermaßen zu Nintendo wie Mario. Die Erfolgsserie ist weltbekannt und hat neben unzähligen Spielen und Merchandise auch eine mittlerweile rund 20-jährige TV-Serie hervorgebracht. Vor Kurzem lief in Deutschland die 1.000ste Folge der Anime-Serie aus der aktuellen Staffel *Pokémon – Die TV-Serie: Sonne & Mond – Ultra-Abenteuer*. Zu diesem Anlass präsentieren wir euch zwölf erstaunliche Fakten zur Pokémon-TV-Serie: 1) Die Storys der einzelnen Staffeln basieren jeweils auf einem dazugehörigen Videospiel – übrigens wurde die Serie in 19 verschiedene Sprachen übersetzt. 2) Viele der Orte, die Ash in der Serie bereist, kommen in den Videospielen ebenfalls vor. 3) Es gab bisher 21 verschiedene Openings, in denen Ash fünf verschiedene Outfits und Mützen getragen hat. 4) Im Laufe der Zeit wurden sieben verschiedene Regionen erforscht und 46 legendäre sowie sechs mythische Pokémon gesichtet. 5) Ash und Pikachu waren auf 51 unterschiedlichen Inseln, in mehr als 52 Städten und 49 Ortschaften unterwegs. 6) Die beiden haben als Allererstes 1998 die Kanto-Region erforscht, gingen 2000 nach Johto, 2003 nach Hoenn, besuchten 2007 Sinnoh, 2011 Unova und 2013 Kalos; und sind nun seit 2016 in Alola. 7) Ash hatte bisher 16 verschiedene Begleiter. 8) Die Gruppe um Ash hat elf Versionen des Pokédex benutzt, außerdem hat Pikachu drei ihrer Fahrräder kaputt gemacht. 9) Rocko hatte exakt null Dates mit Schwester Joy oder Officer Rocky – und auch mit sonst niemandem, um genau zu sein. 10) Pikachu hat viermal gegen Raichu gekämpft und es einmal in einem Pfannkuchen-Rennen besiegt. 11) Ash hat sich mit 60 Arenaleitern duelliert und 53 Arena-Orden errungen. 12) Während seiner Reisen hat Ash 77 Pokémon gefangen.



NINTENDO BANNT HACKER

Switch Wollt ihr eure Switch hacken? Dann müsst ihr mit einer bösen Überraschung rechnen!

Hacker und Homebrew-Entwickler sind Nintendo schon lange ein Dorn im Auge. Die Gegenmaßnahmen der Japaner bestanden bisher hauptsächlich aus System-Updates. Kürzlich berichtete nun aber der in der Szene bekannte Hacker „Shiny Quagsire“ auf Twitter, dass Nintendo ihm den Zugriff auf den Switch-eShop gesperrt habe. Noch mehr: Auch Online-Spiele, Freunde und Social-Media-Posts wurden gesperrt, Updates und die Neuigkeiten-Seite funktionieren aber noch. „Shiny Quagsire“ kontaktierte daher den Nintendo-Service, der ihn wiederum auf die Nutzungsbedingungen verwies, in denen steht, dass Nintendo den Zugang zu Online-Diensten sperren darf, wenn Nutzer versuchen, das System zu hacken. Die Zugangssperre ist an den Nintendo-Account und nicht an die Konsole gebunden.

N-ZONE-STECKBRIEF #33

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Juno

ERSTER AUFTRITT:
Jet Force Gemini (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Jet Force Gemini (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Mit seiner erweiterten Spezialausrüstung kann Juno durch Lava, Feuer und vor Hitze zerfließende Oberflächen laufen, ohne dabei Schaden zu nehmen.

KURZBIOGRAFIE:
Juno ist etwa 16 Jahre alt und der Anführer der Gemini-Kampfeinheit. Er hat die Kampftruppe namens „Jet Force“, zu der auch die Gemini-Einheit gehört, schon als Kind bewundert und wollte immer ein Teil davon werden. Nachdem seine Eltern und die seiner Zwillingsschwester Vela, die ebenfalls zur Gemini-Kampfeinheit gehört, von den Ameisen-artigen Weltraum-Piraten getötet wurden, setzte er seinen Traum in die Tat um. Juno ist ein weiser und intelligenter Anführer und kämpft für die Freiheit des von den Menschen bewohnten Teils des Universums. Wie sein Outfit sind auch seine Haare blau.

TRIVIA:
In der frühen Konzeptphase der Spiel-Entwicklung von *Jet Force Gemini* waren die Hauptfiguren Juno und Vela deutlich jünger, etwa neun Jahre alt. Auch ihr Outfit war statt von blau von rot dominiert. Später entschieden sich die Spiel-Designer jedoch dazu, die Figuren eine ganze Ecke älter zu gestalten und die Farbe grundlegend zu ändern. Im Spiel erhielt Juno seine Stimme vom bekannten Stimmschauspieler Chris Seavor.

GROSSES MINECRAFT-UPDATE

Switch Freut euch auf platttformübergreifendes Spielen, den Minecraft Marketplace und mehr!

***Minecraft* bekommt ein großes Update, zudem erscheint die physische Handelsversion in den USA.**

Das Phänomen *Minecraft* ist Spielern auf der ganzen Welt weitreichend bekannt. Auch vor Nintendo-Konsolen macht das Klötzchen-Abenteuer nicht Halt, für die Switch gibt es schon seit einiger Zeit einen eigenen Ableger. Nun erscheint bereits am 21. Juni endlich das große Update mit der Bedrock-Enginge und dem Better-Together-Update. Dadurch sind dann plattformübergreifende Online-Spiele zwischen Switch, Xbox One, Windows 10, Android, iOS sowie VR-Plattformen möglich, lediglich die Playstation 4 spielt nicht mit. Wenn ihr bereits die Nintendo-Switch-Version von *Minecraft* besitzt, erhaltet ihr die neue Version ohne Namenszusatz kostenlos zum Download im eShop. Außerdem unterstützt die neue Version Erfolge und Statistiken sowie Zugriff auf den Minecraft Marketplace, wo ihr von der Community erstellte Karten, Skins und Texture Packs kaufen könnt. Nintendo Switch Online wird ab dem Start im September ebenfalls unterstützt. Am 21. Juni soll außerdem die lange versprochene Einzelhandelsversion von *Minecraft* für die Switch endlich erscheinen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1121: Die hylianischen Schriftzeichen, die überall auf der Stage „Hyrule Tempel" aus der *Super Smash Bros.*-Reihe verteilt zu finden sind, wurden für die Wii-U-Version neu geschrieben und ergeben erstmals einen Sinn, wenn man sie übersetzt. Was dort seitdem geschrieben steht? Smash Brothers!

1122: Nach Aussagen von Masahiro Sakurai war keiner der Kämpfer aus *Super Smash Bros.* für 3DS/ Wii U ein solcher Wackelkandidat wie Bowser Jr., der es beinahe nicht ins finale Spiel geschafft hätte.

1123: Drückt man in *Yoshi Touch & Go* beim Level mit den windigen Bergen auf Pause und belässt das Spiel in diesem Zustand für knapp vier Minuten, so ertönt nach dieser Zeit Totakas Song.

1124: In *Yoshi's Wolly World* ist es möglich, viele teils verrückte Yoshi-Färbungen freizuschalten. Auch durch Amiibo-Figuren kommt man an kuriose Yoshi-Arten. Shulk, Duck-Hunt-Duo, Palutena, Mario, Ganondorf und etliche andere Kuriositäten lassen sich somit freispielen.

1125: Eines der seltensten Nintendo-Spiele überhaupt stellt der Arcade-Automat *VS. Ladies Golf* dar. Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung des NES-Spiels *Golf* – mit dem großen Unterschied, dass alle männlichen Spielfiguren durch weibliche Golferinnen ausgetauscht wurden.

1126: Früher ein eigenes Nintendo-Franchise, ist *Balloon Fight* heute hauptsächlich als immer wiederkehrende Melodie in den *Super Smash Bros.*-Spielen oder als weiterer Spielmodus in Titeln wie den *WarioWare*-Games vorzufinden. Aus unbekannten Gründen werden dazu meist *Ice Climber*-Elemente hinzugefügt.

1127: In der Beta-Version von *Super Mario Galaxy* konnte man Toads entdecken, die anstelle ihrer gewöhnlichen, gepunkteten Pilzköpfe kleine Sterne auf ihrem Haupt trugen. Im fertigen Spiel findet man diese ungewöhnliche Toad-Art aber nicht mehr vor.

1128: *New Super Mario Bros.* besitzt eine geheime Tastenkombination, die den Bildschirm wie zu ganz alten NES-Mario-Zeiten fixiert und die Spielfigur nicht mehr zurückgehen lässt, falls man umkehren möchte. Der sogenannte Einbahnstraßenmodus wird aktiviert, wenn man auf dem Kartenbildschirm die Start-Taste drückt und anschließend nacheinander L, R, L, R, X, X, Y und Y eingibt.

1129: Die erste Serie der Amiibo-Figuren lieferte in extrem kleinen Mengen sofort ein begehrtes Sammlerstück: Amiibo-Samus existiert in einer fehlerhaften Version mit zwei statt einem Waffenarm. Dieses Exemplar ging in den ersten Tagen schon für 2.500 Dollar bei Ebay über den virtuellen Verkaufstisch.

1130: Das erste *Metroid*-Spiel erschien in Japan für das Famicom Disk System und bot durch die technische Überlegenheit dem NES gegenüber eine Besonderheit: Hierzulande konnte man seinen Spielstand nur mit einem Passwortsystem weiterspielen, während die japanische Version drei reguläre Speicherstände bietet. Dafür jedoch durften die Japaner nie mit Zero Suit Samus spielen, was wiederum nur den Passwort-Nutzern möglich war.

RESIDENT EVIL 7 FÜR SWITCH

Switch Dank Spiele-Streaming könnt ihr *Resident Evil 7* auf der Switch spielen, aber nur mit japanischem Nintendo-Account.

Resident Evil 7 ist für die Switch erschienen! Was, wo, wie? Nur in Japan (über einen japanischen Nintendo-Account habt ihr aber problemlos Zugriff auf den japanischen eShop), und nur als Cloud-Variante. Das heißt, ihr könnt das Spiel nicht wie gewohnt kaufen und spielen. Stattdessen ladet ihr eine kleine Software herunter, die *Resident Evil 7* per Internet auf eure Konsole streamt. Dazu schließt ihr ein Abo ab, beispielsweise 180 Tage für rund 15 Euro. Der Vorteil: Das Spiel läuft auf der Switch, auch wenn die technischen Ansprüche die Leistung der Konsole übersteigen. Der Nachteil: Ihr besitzt das Spiel nicht, sondern könnt nur zocken, solange ihr die Gebühr zahlt; außerdem benötigt ihr dauerhaft schnelles Internet zum Spielen.

TEAM SONIC RACING KOMMT FÜR SWITCH

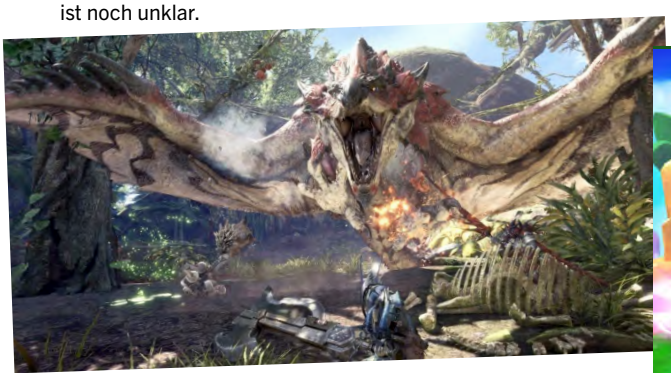
Switch Der pfeilschnelle Igel ist im Rennauto noch schneller unterwegs als zu Fuß. Ab Winter 2018 auch auf der Switch.

Der blaue Sega-Igel Sonic ist auf der Switch bereits mit mehreren Spielen vertreten, diesen Winter kommt ein weiteres dazu: *Team Sonic Racing*. Das Rennspiel schlägt in eine ähnliche Kerbe wie *Mario Kart* und bietet sogar einige identische Features. So nehmen an einem Rennen zwölf Spieler teil, im lokalen Multiplayer dürft ihr zu viert ran, es gibt verschiedene Modi wie Grand Prix, Zeit-Rennen und mehr. Im Vordergrund steht bei *Team Sonic Racing* die Team-Arbeit, bei der ihr euch Items mit euren Kollegen teilt. Die Fahrzeuge könnt ihr sowohl optisch als auch technisch anpassen, im Abenteuer-Modus erwartet euch sogar eine Story. Zur Auswahl stehen 15 spielbare Figuren aus dem *Sonic*-Universum.

MONSTER HUNTER: FILMDREH STARTET

Film Nächstes Jahr dürft ihr euch auf eine Kino-Adaption der beliebten Serie freuen.

Verschiedene Ableger der beliebten *Monster Hunter*-Reihe sind in den letzten Jahren für Nintendo-Konsolen erschienen. Auch auf der Switch feiert die Serie im August mit *Monster Hunter Generations Ultimate* ihr Debüt. Ab September wird außerdem eine Kino-Adaption von *Monster Hunter* gedreht, mit Milla Jovovich in der Hauptrolle. Regie führt der *Resident Evil*-Regisseur Paul W.S. Anderson, der ebenfalls für das Drehbuch verantwortlich zeichnet. Auch der Produzent Jeremy Bolt war bereits an den *Resident Evil*-Filmen beteiligt. Der Film wird in und um Kapstadt in Südafrika gedreht und hat ein Budget von rund 60 Millionen US-Dollar zur Verfügung. Der Film soll 2019 in die Kinos kommen; wann genau ist noch unklar.



GOLD-VERSION VON M+R KINGDOM BATTLE

Switch Die Gold-Variante inklusive Season-Pass-Inhalten erscheint auch in einer physischen Einzelhandelsversion.

Mario + Rabbids Kingdom Battle war einer der großen Überraschungshits der letztjährigen E3 und konnte auch im N-ZONE-Test überzeugen. Für das Spiel ist ein digitaler Season Pass erschienen, der zusätzliche Spielinhalte liefert. Das Spiel ist schon länger im eShop in einer Gold-Variante erhältlich, die für einen niedrigeren Gesamtpreis die Inhalte des Season Pass direkt enthält. Durch die Veröffentlichung eines Dokuments im Rahmen der Präsentation der Geschäftszahlen für das abgelaufene Fiskaljahr Ubisofts wurde nun kürzlich bekannt, dass diese Gold-Version auch als physische Einzelhandelsversion erscheint. Diese Variante soll im zweiten Quartal 2018 erscheinen.

MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE KOMMT FÜR SWITCH

Switch Ab Ende August dürft ihr euch auf Nintendos mobiler Hybrid-Konsole auf die virtuelle Monsterjagd machen.

Capcom hat die Katze aus dem Sack gelassen: Nachdem es zunächst anders aussah, erscheint *Monster Hunter Generations* als *Ultimate*-Fassung nun doch für die Nintendo Switch! Bereits am 28. August diesen Jahres ist es so weit. Es handelt sich dabei um eine erweiterte Version des in Japan als *Monster Hunter XX* erschienenen Spiels. In *Monster Hunter Generations Ultimate* erwarten euch sechs verschiedene Jagdstile, unendlich viele Monster und unterschiedlichste Ausrüstungsmöglichkeiten. Übrigens: *Wer Monster Hunter Generations* schon auf dem 3DS gespielt hat, wird seinen Spielstand einfach auf die Switch übertragen können, um dort nahtlos weiterzuspielen. Funktioniert auch ganz ohne Nintendo Switch Online!

SWITCH OHNE DOCK UND ZUBEHÖR

Switch In Japan können preisbewusste Spieler die Switch nun auch ohne Zubehör erstehen.

In Japan ticken die Uhren oft anders. Da bildet auch der Nintendo-Switch-Verkauf keine Ausnahme. In Nippon könnt ihr ab sofort nämlich ein abgespecktes Switch-Bundle ohne Docking-Station, Kabelsalat und Controller-Grip erstehen. Im Paket liegt lediglich eine Switch mit zwei Joy-Con und Schienen für die Controller, alles andere wird ausgespart. Dafür liegt der Preis umgerechnet bei lediglich rund 193 Euro. Zum Vergleich: Das gewohnte Komplett-Paket kostet in Japan rund 231 Euro, etwa 40 Euro können japanische Kunden dadurch sparen, wenn sie beispielsweise schon eine Docking-Station im Haushalt besitzen oder die Switch als reine Mobilkonsole verwenden möchten. Pläne, das abgespeckte Paket außerhalb von Japan anzubieten, bestehen aktuell nicht.

RC-MINISPIEL AUS SM ODYSSEY IN MARIO KART

Switch Ein ambitionierter Fan hat das Minispiel aus New Donk City in *Mario Kart Wii* nachgebaut.

Mit weit über 10 Millionen verkauften Exemplaren ist *Super Mario Odyssey* nicht nur das bisher erfolgreichste Switch-Spiel, sondern auch eines der erfolgreichsten Spiele des vergangenen Jahres überhaupt. Bei langjährigen Fans, frischen Neulingen und der Fachpresse kam das neuste Abenteuer des Latzhosen-Trägers gleichermaßen grandios an. Kein Wunder also, dass sich auch die Modding-Gemeinschaft am Spiel zu schaffen macht. So hat ein ambitionierter Fan das Rennauto-Minispiel aus New Donk City in *Mario Kart Wii* als spielbare Strecke exakt nachgebaut. Das beeindruckende Werk des Bastlers namens „AtlasOmegaAlpha“ könnt ihr im Video-Form unter goo.gl/Ki73Ft bewundern.

NEUE INHALTE FÜR ROCKET LEAGUE

Switch Spieler dürfen sich über Cross Play, zahlreiche Events, ein neues Level-System und mehr freuen.

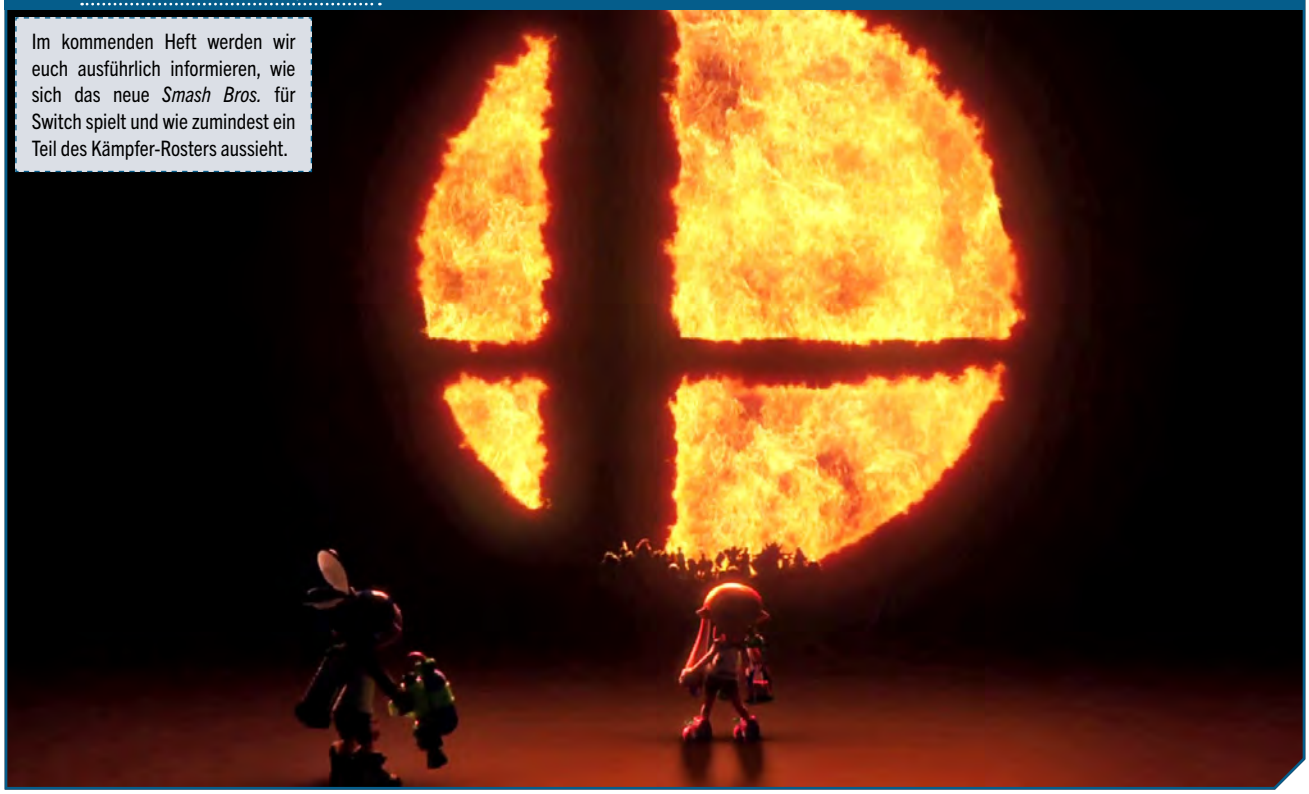
Rocket League-Spieler dürfen sich in der kommenden Zeit über viele Updates und Neuerungen freuen! Bereits Ende Mai begann die kompetitive Season 8 inklusive einer neuen Arena sowie neuer Musik. Im Juni startet ein neues In-Game-Event, ein neuer lizenzierter DLC wird veröffentlicht und die Weltmeisterschaft aus London übertragen. Im Juli erwartet euch pünktlich zum Geburtstag des Spiels ein großes Event. Ab Juli beziehungsweise August startet außerdem die Unterstützung für plattformübergreifende Spiele zwischen Switch, Xbox One und PC, die Playstation 4 bleibt außen vor. Zudem wird das Level-System komplett überarbeitet und mit dem „Rocket Pass“ ein ganz neues Gameplay-Element eingefügt.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER SMASH BROS. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2018

Im kommenden Heft werden wir euch ausführlich informieren, wie sich das neue *Smash Bros.* für Switch spielt und wie zumindest ein Teil des Kämpfer-Rosters aussieht.



2 POKÉMON: LET'S GO, PIKA./EVOLI (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 16. November 2018

Endlich ist die Katze aus dem Sack! Die neue *Pokémon*-Spiele kommen schon im November, mehr dazu auf Seite 6.

3 SUPER MARIO (SWITCH/3DS/MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2018 und später

Wir konnten *Mario Tennis Aces* schon ein paar Stunden spielen. Wie wir die Sportgaudi finden, lest ihr ab Seite 14.

Switch	Mario Tennis Aces	22. Juni 2018	Sportspiel
Mobile	Mario Kart Tour	2018/2019	Rennspiel
3DS	Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise	2019	Rollenspiel

4 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt

METROID PRIME 4

Nächste Ausgabe können wir euch an dieser Stelle hoffentlich endlich mehr als nur das Logo zeigen.

5 FIRE EMBLEM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

NINTENDO SWITCH

FIRE EMBLEM™

Fire Emblem für Nintendo Switch (Arbeitstitel)

Bisher verhielt sich Nintendo verdächtig ruhig, was *Fire Emblem* für Switch angeht.

6 LUIGI'S MANSION (3DS)

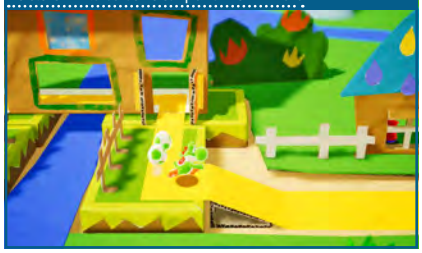
Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2018

7 OCTOPATH TRAVELER (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 13. Juli 2018

8 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018



9 MONSTER HUNTER G. U. (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 28. August 2018

10 MEGA MAN 11 (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Jump & Run **Termin:** 02. Oktober 2018

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) SATURN

1 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/18
Spielspaß: 90%
Donkey Kong bringt Schwung in die Top 5 und platziert sich süffisant ganz oben.

2	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
4	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
5	HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION	Entwickler: Omega Force Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/18 Spielspaß: 80%
6	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
7	NINTENDO LABO: MULTI-SET	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: --%
8	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
9	KIRBY STAR ALLIES	Entwickler: HAL Laboratories Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/18 Spielspaß: 80%
10	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (SWITCH)

1 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/18
Spielspaß: 90%
Bei unseren Lesern kommt der sprunghafte Primat auch klasse an.

2	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
5	KIRBY STAR ALLIES	Entwickler: HAL Laboratories Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/18 Spielspaß: 80%
6	HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION	Entwickler: Omega Force Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/18 Spielspaß: 80%
7	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
8	BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 90%
9	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
10	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%
Keine neuen 3DS-Spiele? Davon profitieren die Pokémon.

2	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
4	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
5	MEISTERDETEKTIV PIKACHU	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
6	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: ND Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
7	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
8	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
9	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
10	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%
Tja, so bald werden die Taschenmonster hier wohl nicht mehr weichen.

2	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
3	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
5	MEISTERDETEKTIV PIKACHU	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
6	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
7	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
8	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
9	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

Switch GESPIELT

MARIO TENNIS ACES

Sportspiel Der talentierte Mr. Mario zieht wieder mal die Tennissocken an und begibt sich mit den anderen Pilzkönigreichbewohnern in die kunterbunte Sportsause. Wir konnten *Mario Tennis Aces* schon ausprobieren und verraten, ob *Mario Kart 8* hier Spielspaßkonkurrenz bekommt!

Nachdem er sich von seinem weltumspannenden Abenteuer in *Super Mario Odyssey* erholt hat, widmet sich Hüpfheld und Tausendsassa Super Mario nun wieder einem seiner ältesten Steckenpferde: Tennis! Das tat er auch schon auf der Wii U, allerdings mit gemischtem Erfolg, ließ *Mario Tennis: Ultra Smash* in Sachen Umfang doch ein wenig zu wünschen übrig. Auf der Switch soll aber alles besser werden und *Mario Tennis Aces* die Fun-Sportreihe zu ihren großartigen Wurzeln zurückbringen. Darum wieder mit dabei: Ein Story-Modus, wie wir ihn das letzte Mal in *Mario Tennis: Power Tour* für den Game Boy Advance gesehen haben! Gut, diesmal schlüpft anstatt eines selbsterstellten Tennishelden Mario selbst in die Protagonistenschuhe, aber wir wollen uns nicht beschweren. Ergänzt wird die Kampagne durch einen umfangreichen Mehrspieler-Part, der mit zahlreichen spielerischen Neuerungen und viel Umfang sowohl Neuspieler als auch diejenigen, die in der letzten Konsolengeneration unzufrieden zurückgelassen wurden, für sich gewinnen will. Aber gelingt dieses Unterfangen auch? Wir durften *Mario Tennis Aces* schon ausprobieren und können beruhigen: Hier kommt mit großer Wahrscheinlichkeit ein Spielpaßknaller auf uns zu!

Die Energie, die ich meine

Erst einmal zu dem, was auf dem Platz passiert: In Gestalt von einem von bis dato sechzehn bestätigten Pilzkönigreichsportlern (Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Peach, Daisy, Rosalina, Toad, Toadette, Bowser, Bowser jr., Buu-Huu, Yoshi, Donkey Kong, Spiky und Kettenhund) nehmen wir unsere Position auf dem Tennisplatz ein. Die grundsätzlichen Regeln entsprechen soweit dem,

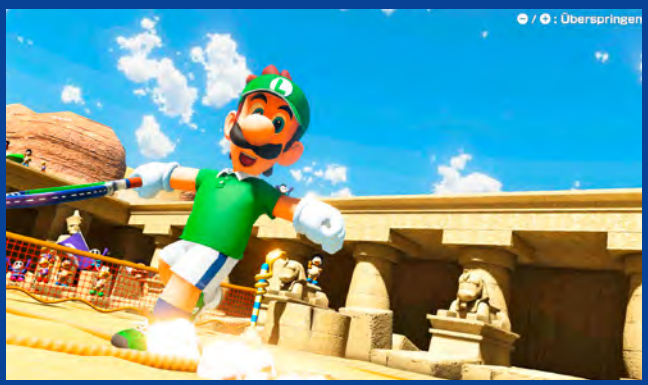
Neben Standardplätzen erwarten uns auch solche mit lustigen Mario-Elementen. Hier etwa fressen uns Piranha-Pflanzen die Bälle weg und spucken sie durch die Gegend!

Im Story-Modus gilt es nicht nur, normale Spiele zu gewinnen, sondern auch Bosse zu bezwingen und besondere Herausforderungen wie dieses Zielschießen zu absolvieren.

Eine frei erforschbare Oberwelt existiert im Story-Modus leider nicht. Stattdessen bewegen wir Mario auf vorgegebenen Pfaden von Herausforderung zu Herausforderung.

In der von uns gespielten Fassung des Titels konnten wir zwischen 16 Tennisrecken wählen. Wir rechnen mit ein paar freischaltbaren Figuren im fertigen Spiel.

was man aus der Realität kennt: Wir spielen den Ball über das Netz, versuchen, den Gegner zu Fehlern zu verleiten oder ihn zu überlisten, um mehr Punkte zu erhalten und schlussendlich als Sieger dazustehen. Dafür steht uns eine Auswahl an klassischen Schlägen wie Lupfer, Top Spin, Slice und gerader Schlag zur Verfügung. Einige werden durch einen simplen Knopfdruck ausgelöst, andere durch gleichzeitiges Betätigen des linken Analogsticks oder alternativ durch den rechten Analogstick; ebenfalls mit dem linken Analogstick geben wir die Schlagrichtung an und bewegen unsere Figur über das Feld. Jede Figur unterscheidet sich dabei hinsichtlich Geschwindigkeit, Schlagkraft und anderen Parametern, funktioniert aber im Grunde nach demselben Muster. Auf diese Manöver ist man beschränkt, wenn man nach den optional auswählbaren „realistischen" Regeln des Spiels die Duelle austrägt. Von Haus aus voreingestellt warten aber natürlich zahlreiche deutlich abgefahrenere Spielmöglichkeiten auf uns, die *Mario Tennis Aces* erst zum Fun-Sportspiel machen – und alle hängen sie mit der neu hinzugekommenen Energieanzeige zusammen. Diese füllt sich, wenn wir uns gute Schlagabtäusche liefern und ist für alle etwas außergewöhnlichen Aktionen vonnöten. So taucht ab und an ein Stern auf dem Feld auf, dort, wo der Ball aufschlagen wird. Drücken wir dann an der angezeigten Stelle einen entsprechenden Knopf – was nicht ganz einfach zu timen ist – so erhalten wir die Möglichkeit, via der Gyro-Sensoren der diversen Switch-Controller gezielt und besonders mächtig einen Punkt auf der gegnerischen Seite anzuspielen. Und dadurch leert sich während des Zielens die Energieanzeige. Versuchen wir nun, den Ball möglichst weit weg vom Gegner beziehungsweise im Doppel von den Gegnern zu befördern? Oder feuern wir direkt auf unseren Tenniswidersacher? So ein Körpertreffer ist nämlich schwer abzuwehren. Noch wichtiger: Der Angeschossene kann versuchen zu blocken, aber timt er den Konter nicht richtig, verliert sein Schläger einen von drei „Lebenspunkten". Sind alle davon weg, gilt das Match für ihn automatisch als verloren.



Jede der Pilzkönigreich-Sportikonen betritt den Platz auf einzigartige Art und Weise, ähnlich einem Wrestling-Einmarsch. Ein wirklich sehr nettes Detail, wie wir finden – typisch Nintendo!

Unser ganz persönlicher Favorit auf dem Platz war in der Vorschaufassung der Kettenhund. Er sieht nicht nur ulkig aus, sondern spielt auch großes Tennis!

Ist die Energieleiste voll, können wir einen Spezialschlag ausführen, der – sofern er nicht geblockt wird – den Schläger unseres Kontrahenten mit einem Schlag zerstören kann.

Drei auf einen Schlag

Der blockende Spieler hat mit der Energieanzeige einen Trumpf im Ärmel, erlaubt sie es ihm doch, einen Zeitlupe-Modus zu aktivieren, sodass er deutlich einfacher auf den Zielschlag – und generell auf schwer zu meisternde Situationen – reagieren kann. Übrigens kann die Energieanzeige durch besonders gewagte und akrobatische Rückschläge schneller wieder aufgefüllt werden und wer will, kann seinen Schlag schon sehr früh einleiten und ganz besonders kräftig zuschlagen, sich dann aber nicht mehr bewegen und auf gegnerische Aktionen reagieren. Man merkt, die Matches setzen voll auf Risiko und Belohnung – und das Konzept geht dankenswerterweise auf! Sogar das im Vorfeld von uns kritisch beäugte System, dass die Schläger nach drei direkten Treffern kaputtgehen, klappt in diesem Rahmen klasse. Man muss in jeder Situation blitzschnell entscheiden, ob man lieber sicher vorgehen und eventuell einen Punkt riskieren will, oder das Risiko sucht, daraufhin vielleicht aber das ganze Match in den Sand setzt. Das gilt sogar für den sogenannten Spezialschlag, den wir jederzeit ausführen können, wenn unsere Engergieanzeige vollständig gefüllt ist. Dann führen wir, ähnlich dem Zielschlag, einen besonders präzisen Schuss aus, der aber in diesem Fall den Schläger des Kontrahenten mit nur einem einzigen Treffer zerstören kann! Dadurch, dass auch dieser geblockt werden kann, er unsere Energieanzeige rapide leert und es gilt, die Energieanzeige auch in anderen Situationen nicht ungenutzt zu lassen, fühlte sich dieser Spezialangriff beim Anspielen aber zu keinem Zeitpunkt wie ein Win-Button an. So eine perfekte Spielbalance ist wirklich mehr als löblich!

Neben normalen Matches sind auch Doppel enthalten. Übrigens wird es auch möglich sein, online gegeneinander anzutreten.

Mehrspielerfreuden

So weit zum grundsätzlichen Gameplay. Natürlich erwarten uns noch viele kleine Details auf dem Platz, auf die wir hier nicht alle eingehen können. Es ist auf jeden Fall beeindruckend, wie viel Strategie in *Mario Tennis Aces* steckt! Weiterhin müssen wir auf den Plätzen auf in der Realität eher selten anzutreffende Elemente wie Piranha-Pflanzen achten, die unseren Ball schlucken und ihn anschließend in eine beliebige Richtung wieder ausspucken. Auf solchen, aber auch auf Standardplätzen finden wir uns im Mehrspielermodus beziehungsweise im freien Spiel gegen KI-Gesellen wieder. Entweder zu zweit oder zu viert im Doppel schauen wir hier wahlweise on- oder offline, wer der König auf dem Tenniscourt ist. Wie bereits erwähnt lassen sich alle etwas ungewöhnlicheren Gameplay-Elemente bei Bedarf auch deaktivieren und sonst steht uns eine Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten offen. So können wir einfach nach Punkten oder nach Standardtennisregeln spielen, das Niveau der Computergegner festlegen und mehr – zumindest im lokalen Spiel, online legt Nintendo einem traditionell etwas mehr Hürden in den Weg. Wie die Situation hinsichtlich der Tennissause aussieht, werden wir beim Test im kommenden Monat sehen. So oder so liefert Nintendo hier dem bisherigen Anschein nach ein mehr als robustes Paket ab, mit ordentlich Umfang, vielen und vor allem sinnvollen neuen Ideen und dem üblichen Charme, den man sich von einem *Mario*-Titel erwartet – und das ist erst die Häfte des Spielspaßpakets!

Mario auf Machtstein-Jagd

Auch der bereits erwähnte Singleplayerpart dürfte für einige Stunden unterhalten, wenngleich wir bisher leider nur einen kleinen Ausschnitt davon selbst spielen durften. Interessanterweise hat er eine komplexere Handlung zu bieten als die meisten *Mario*-Hüpfer: Im Königreich Solarius liegt der mysteriöse und bösartige Tennisschläger Luzius versteckt. Nachdem dieser dereinst das ganze Königreich zerstörte, wurde er vor der Welt verborgen, bis Wario und Waluigi ihn in die Hände bekamen. Nun will Luzius mithilfe der beiden Fieslinge seine alte Kraft wiedererlangen, indem er fünf über Solarius verteilte Machtsteine aufspürt. Mario muss ihm zuvorkommen, die – wir lehnen uns aus dem Fenster und behaupten, in fünf Bereiche unterteilte – Insel Solarius bereisen und Luzius bezwingen. Hey, wir haben gesagt, die Handlung ist komplexer als der *Mario*-Durchschnitt, nicht sinnvoller! Jedenfalls führt uns die Suche nach den Machtsteinen über eine Art Spielbrett, wobei sich hinter jedem leuchtenden Punkt auf der linearen Map eine Herausforderung befindet: Mal gilt es, einfach ein Match zu absolvieren, mal, einen Geschicklichkeitstest zu bestehen, mal, einen Boss zu bezwingen. Und all das alles ist immer eingebunden ins Tennis-Gameplay. Das funktioniert wie schon in den bisherigen *Mario Tennis*-Kampagnen und den oftmals in den Spielen enthaltenen Minigames sehr gut und sorgt für ordentlich Abwechslung. Zudem erwarten uns auch simple Rollenspielelemente: Für erfolgreich absolvierte Aufgaben erhält Held Mario Erfahrungspunkte und bei jedem Levelaufstieg verbessern sich seine Statuswerte ein wenig. Auf diese Weise wird der pummelige Klempner etwas schneller, er kann stärker zuschlagen oder effektiver Energie regenerieren. Auch die Werte seines Schlägers können, wie man dem Statusbildschirm entnehmen kann, erhöht werden – wie genau, wollte man uns auf Nachfrage aber noch nicht verraten. Das ist zwar alles noch etwas einfacher gestaltet als in den ebenfalls nicht allzu tiefschürfenden bisherigen *Mario Tennis*-Kampagnen, aber trotzdem ein netter kleiner Anreiz, um weiterzuspielen – wenn denn das wirklich sehr gute Gameplay alleine noch nicht reicht. Es bleibt abzuwarten, ob die Kampagne schlussendlich gut genug ist, um alleine schon als Kaufgrund herzuhalten, zumindest als netter Zusatz dürfte sie wohl auf jeden Fall taugen.

Der Story-Modus des Spiels führt uns auf der Suche nach fünf Machtsteinen über eine Insel, die *Mario*-typisch thematisch sehr abwechslungsreich gestaltet ist.

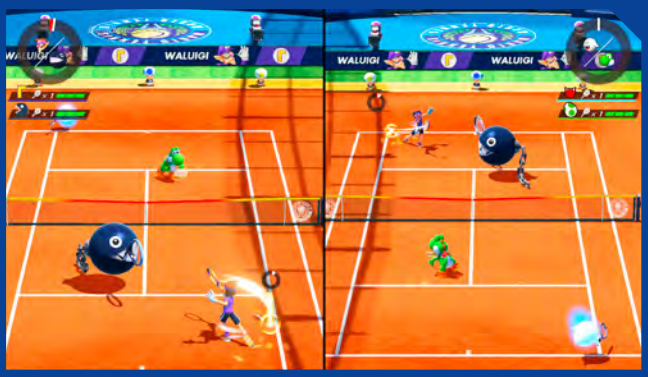
Wii Sports Reloaded

Mit *Mario Tennis Aces* verliert Nintendo übrigens auch die Spielerschicht nicht aus den Augen, welche die Wii dereinst zu einem Megahit machte. Für Gelegenheitsspieler sowie für unkomplizierte Runden, etwa bei geselligen Abenden, ist auch eine Bewegungssteuerungsoption à la *Wii Sports* mit an Bord, dank Switch-Technik ohne nervige Sensor Bar am TV und trotzdem mindestens genauso präzise. Nun, zumindest vermuten wir das, denn selber durften wir in dieser Spielvariante noch nicht ran. Mit nur einem Joy-Con in der Hand nimmt man hierbei – im Idealfall stehend – vor dem Fernseher seine Position ein und haut dann einfach so zu, wie man das auch in der Realität machen würde. Je nachdem, wie man den Controller hält, in welchem Winkel und mit wie viel Stärke man zudrischt, führt man unterschiedliche Schläge aus. Allerdings handelt es sich dabei nur um Standardaktionen wie Top Spin, Slice und Co. Die Spezialmanöver werden bei

Wer siegreich sein will, darf sich nicht nur auf Spezialschläge verlassen, sondern muss stets den Überblick über das Feld haben und auf gegnerische Aktionen reagieren.

Der Boss, den wir beim Anspielen bezwingen durften, ist zwar relativ einfach, aber interessant gestaltet. Erst gilt es, ihn zu schwächen, dann seinen Bauch zu attackieren.

Als kleines RPG-Element steigt Mario im Story-Modus im Level auf, wodurch sich seine Statuswerte verbessern. Auch sein Schläger kann offenbar verbessert werden.



Im Splitscreen-Modus herrscht dank des ohnehin hochkantigen Aufbaus des Feldes noch immer genug Übersicht. Mal sehen, ob es auch alternative Ansichten geben wird.

der Bewegungssteuerung offenbar nicht unterstützt. Das ist auch dem Zugänglichkeitsgedanken dieser Steuerungsoption geschuldet, genauso wie die Tatsache, dass wir unsere Figur in Bewegungssteuerungs-Matches nicht selbst über den Platz scheuchen. Stattdessen jagen Mario, Peach und der Rest der Bande dann ganz alleine dem Ball hinterher und wir müssen uns nur darauf konzentrieren, im richtigen Moment zuzuschlagen – also eben genauso, wie man das aus dem beliebten Tennis-Minispiel aus *Wii Sports* kennt.

Mitspielen und freischalten

Was bleibt also zu sagen, außer: Schön, dass die zuckersüße Tennistruppe wieder zurück ist! Das, was wir bisher zu spielen bekommen haben, sah technisch *Mario*-typisch ungemein putzig aus, überzeugte mit einer punktgenauen Steuerung, dem bisherigen Anschein nach jeder Menge Inhalt und durch die Bank gelungenen, neuen Ideen. Daneben hat es der auf realistisch getrimmte Tennistrip *Tennis World Tour*, der nur wenige Wochen vorher ebenfalls für Switch erscheint, definitiv nicht leicht! Die Entscheidung, weder Spieler, die auf etwas komplexere Manöver Wert legen, als auch Gelegenheitskonsolensportler nicht außen vor zu lassen, ist zudem lobenswert – ebenso, dass man alle Spezialmanöver abschalten und dann eine kunterbunte, aber ansonsten ernsthafte Tennissimulation erleben kann. Übrigens mussten Interessierte gar nicht bis zum Release am 22. Juni warten, um sich einen ersten Eindruck von dem Spiel machen zu können: Vom 1. bis zum 4. Juni veranstaltete Nintendo für diejenigen, die sich eine entsprechende Demo aus dem eShop auf ihre Switch-Konsole luden, ein spezielles Online-Turnier. Bei diesem gab es als Dank für die Teilnahme ein spezielles Kostüm, welches bei Release im fertigen Spiel freigeschaltet wird. Auch in Zukunft wird es regelmäßige, von Nintendo veranstaltete Turniere geben, bei denen man ebenfalls zusätzliche Klamotten sowie sogar neue Spieler wird freischalten können. Als ersten auf diese Weise freigeschalteten, neuen Tennisheroen teaserten die Entwickler in einem Video bereits Koopa an – mal sehen, welche da noch auf uns zukommen. Wir freuen uns auf jeden Fall schon darauf, unser Können auf dem Platz unter Beweis stellen zu können! **Lukas Schmid**

Erscheint ein Stern auf dem Feld, haben wir die Chance auf einen mächtigen Zielschlag, der den Gegnerschläger beschädigen kann.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Toll ausbalancierter Fun-Sport mit überraschend viel spielerischer Tiefe – gefällt mir!“

Ja, was den reinen Spielspaß angeht, war die letzte *Mario Tennis*-Iteration für die Wii U schon ganz gut gelungen – trotzdem war ich aber enttäuscht. Denn in Sachen Umfang ließ der Titel gewaltig zu wünschen übrig und fühlte sich eher wie eine glorifizierte Demo an. *Mario Tennis Aces* hingegen scheint vollgestopft mit Inhalten zu sein – endlich gibt es auch mal wieder einen Story-Modus, wenn dieser auch anders angelegt ist als in den bisherigen Ablegern, die ebenfalls einen zu bieten hatten. Vor allem sind es aber die spielerischen Neuerungen, die mir gefallen und die trotz allem die Balance des Spiels nicht negativ beeinflussen, wie ich zu meiner Überraschung feststellte. Ich freu mich schon drauf!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot Software
Alternative: Tennis World Tour
Termin: 22. Juni 2018

Screen-Info: Die Bilder haben wir aufgenommen, als wir bei Nintendo vor Ort ausgewählte Levels sowie den Mehrspielermodus des Titels ausprobieren durften.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

VIDEO GAMES LIVE™

DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

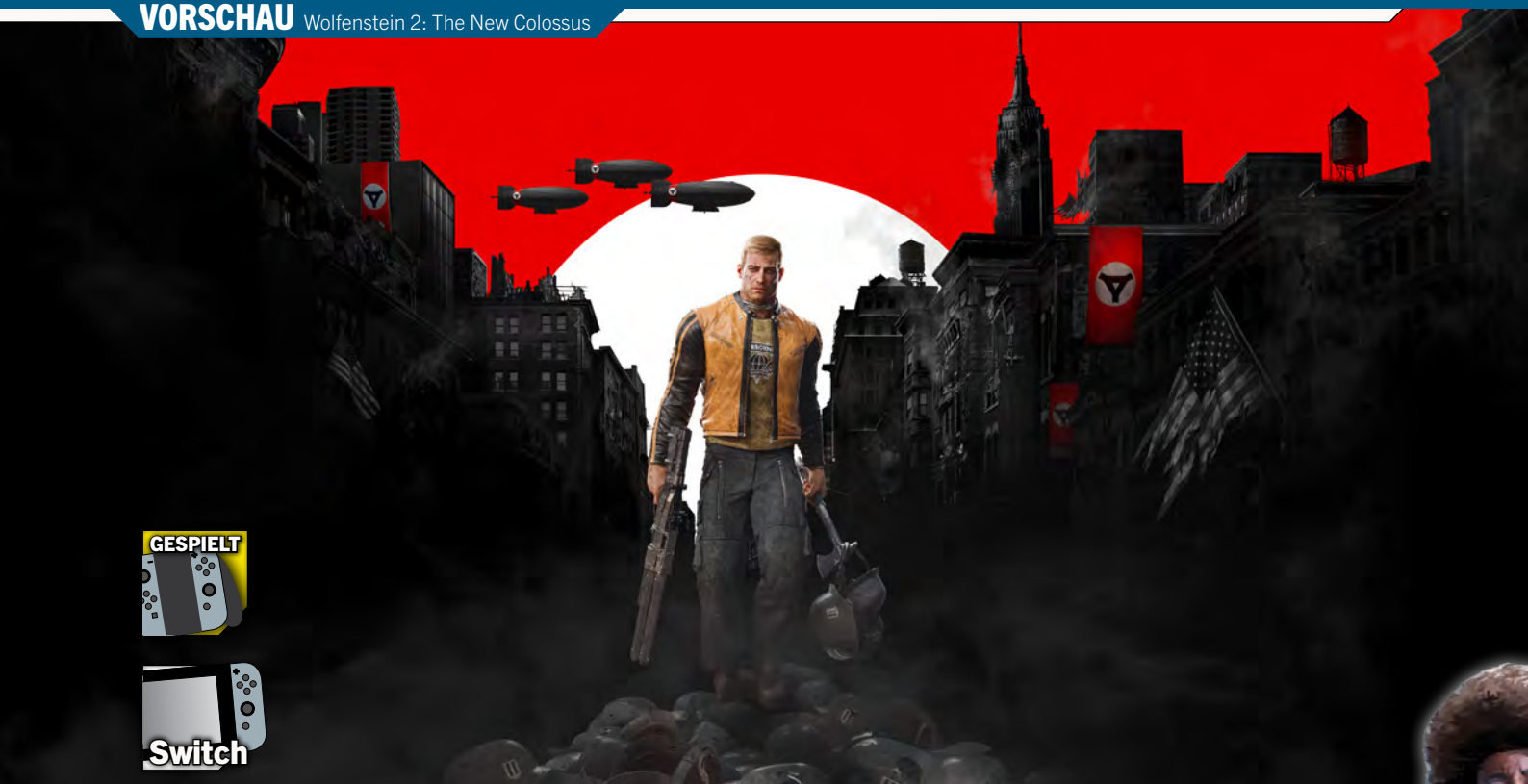
02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM

ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS · CMG Computec Media Group · klassik radio · RBK ENTERTAINMENT · kultunews · ADticket · myCostumes.de Worbla - Crafting - Wigs - Cosplay



GESPIELT

Switch

WOLFENSTEIN 2 THE NEW COLOSSUS

Ego-Shooter Erwachsene Action in der U-Bahn: Bethesda macht den nächsten Shooter-Kracher mobil spielbar. Wir haben die Hosentaschen-Version ausprobiert.

Jetzt fehlt nur noch *Fallout*: Nach *The Elder Scrolls* und *Doom* bringt Publisher Bethesda diesen Sommer mit *Wolfenstein* eine weitere seiner Flagschiff-Serien auf die Switch – da würde es uns nicht wundern, wenn bis Ende des Jahres auch noch ein Trip in das postapokalyptische *Fallout*-Universum anstehen sollte. Doch das ist noch reines Wunschdenken, am 29. Juni 2018 steht erst einmal die Vergangenheit auf der Matte – im doppelten Sinne. Denn zum einen ist die Veröffentlichung von *The New Colossus* auf PC, PS4 und Xbox One dann schon wieder ein Dreivierteljahr her, zum anderen versetzt euch das Szenario des Ego-Shooters zurück ins Jahr 1961. In einem alternativen Historienverlauf hat das faschistische Regime die Weltherrschaft übernommen – mit Steampunk-Roboterhunden, futuristischen Laserknarren und massenweise gesichtsloser Soldaten in Springerstiefeln. Der Spieler schlüpft in die Rolle von William Joseph „B.J." Blazkowicz, einem muskelbepackten Elite-Kämpfer, der dem Regime bereits im Vorgänger *The New Order* (siehe Kasten) zugesetzt hat. Verteilt auf elf Missionen metzelt der sich aus der Ego-Perspektive durch Horden von Widersachern, bewaffnet mit Bleispritzen wie Maschinenpistole, Granatwerfer oder Schrotflinte. Weil B.J. so eine Rampensau ist, darf er sogar zwei Knarren gleichzeitig im Akimbo-Stil verwenden und dabei wild miteinander mischen. Ballerspaß garantiert!

Fast schon ein Film: *Wolfenstein 2* enthält mehr als drei Stunden an gut gemachten Zwischensequenzen. Deren Qualität entspricht der PC-Version.

Technisch einwandfrei

Für die Switch-Version hat Bethesda dieselben Portierungsexperten angeheuert, die bereits *Doom* und *Rocket League* auf Nintendos Konsole umgesetzt haben. Das Team namens Panic Button hat keinerlei inhaltliche Veränderungen am Original von Machine Games vorgenommen, dafür aber erfolgreich an der Technik der zugrundeliegenden PC-Version geschraubt, um die geringeren Leistungsreserven

DAS MÜSST IHR WISSEN: DIE STORY VON TEIL 1

Um die Geschichte des Nachfolgers zu verstehen, solltet ihr zumindest einen groben Überblick über die Ereignisse aus *The New Order* (PC, PS4, Xbox One) haben.

Der Zweite Weltkrieg ist fast vorbei: B.J. Blazkowicz wird beim Sturm auf die letzte Hochburg des Regimes schwer verwundet und liegt jahrelang im Koma. Als er wieder aufwacht, hat das Regime unter Führung seines Erzfeinds General Totenkopf die Weltherrschaft übernommen und die USA in die Knie gezwungen. In Berlin schließt er sich einer Widerstandszelle an, zusammen mit Anya, die ihn die Jahre zuvor gepflegt hat. Die beiden verlieben sich. Nach Kämpfen in London, auf dem Mond und in einem Gefangenenlager besiegt B.J. General Totenkopf und zündet in dessen Basis einen Atomsprengkopf. Genau hier setzt der Nachfolger an. Zu Beginn von *The New Colossus* habt ihr zwei Optionen, welcher eurer beiden Soldatenkollegen – Wyatt oder Fergus – die Ereignisse aus dem Vorgängerspiel überlebt hat. Die Wahl des Mitstreiters macht sich deutlich in vielen Zwischensequenzen und Dialogen bemerkbar, sogar auf einige Nebenaufgaben wirkt sich die Entscheidung aus und auch die Endsequenz variiert dadurch leicht im Tonfall.

B.J. ist der Star einer überraschend berührenden Geschichte um Verlust, Familie und den erschöpfenden Kampf zwischen Gut und Böse.

der Switch optimal zu nutzen. Beim Anspielen in vier Missionen durften wir uns von der butterweichen Performance im Tablet-Modus überzeugen: *Wolfenstein 2* läuft bereits einen Monat vor Release auf dem kleinen Bildschirm mit nahezu konstanten 60 Bildern pro Sekunde, selbst wenn sich ein halbes Dutzend Feinde gleichzeitig auf dem Bildschirm tummelt. Kleine Fps-Einbrüche gibt es lediglich, wenn ihr aus erhöhten Positionen auf Gebiete mit viel Level-Geometrie und großer Weitsicht hinabblickt. Auffälliger werden diese vereinzelten Ruckler, wenn ihr die Switch in die Ladestation steckt und auf dem Fernseher spielt. Dann nimmt man auch die reduzierte Detailfülle im Vergleich zur PC-Version wahr, während der atemlosen Shooter-Action stört die ein oder andere unscharfe Textur aber kaum. Top: Die vorgerenderten Zwischensequenzen hat Panic Button ohne jeden Qualitätsverlust auf die Switch-Technik übertragen. So lenkt nichts von der Hintergrundgeschichte mit ihren vielzähligen Wendungen ab – einem der unbestrittenen Höhepunkte von *Wolfenstein 2: The New Colossus*.

Drama trifft Komödie

Shooter-Spieler sind dümmliche Plots gewohnt. Eindimensionale Charaktere, simple Schwarz-Weiß-Malerei, all das nimmt man für den Kick einer befriedigenden Baller-Kampagne seit Jahrzehnten gerne in Kauf. Auch die *Wolfenstein*-Serie war in der Vergangenheit nie bekannt für komplexe Geschichten oder emotionale Momente – bis Machine Games das Ruder übernahm und mit *The New Order* das Fundament für ein gewitztes Storytelling auf dem schmalen Grat zwischen absurden Humoreinlagen und zu Tränen rührender Dramatik legten. Mit *The New Colossus* hat das schwedische Studio noch einmal kräftig nachgelegt und liefert einen der thematisch anspruchsvollsten Story-Shooter seit Langem ab. Held B.J. erfüllt zwar auf den ersten Blick alle Klischees eines dumpfbackigen Action-Helden, doch seine traurigen Augen, sein zärtlicher Umgang mit seiner großen Liebe Anya und seine bewegte Vergangenheit sorgen für etliche Gänsehaut-Momente. Dazu kommt eine Riege farbenfroher Nebencharaktere, einer verrückter als der andere. Doch besitzt ein jeder mehr als nur eine Facette.

Zünftige Bosskämpfe sind zwar vergleichsweise selten, doch dafür teilen die Standardfeinde kräftig aus.

Mit der Axt schaltet Shooter-Held B.J. Gegner lautlos, blitzschnell und äußerst brutal aus . Das ist selbst mitten im Gefecht nützlich!

Das Leveldesign kann mit Abwechslung und alternativen Routen punkten, allerdings seid ihr zu oft in öden Lagerhäusern und grauen Ruinen unterwegs.

In Dialogen, Zwischensequenzen, bei kleinen Besorgungen zwischen den Hauptmissionen und durch das Lesen verstreuter Notizen bringt euch das Spiel die Hintergründe jeder Figur näher. Das Zusammenspiel mit den anderen Mitgliedern des Widerstands sorgt für viele zwischenmenschliche Augenblicke, die besonders auf dem U-Boot Hammerfaust zur Geltung kommen.

Dort könnt ihr euch zwischen den Story-Aufträgen frei bewegen und in nahezu familiärer Stimmung mit den Gefährten plaudern. Es gibt zahlreiche optionale Szenen, die unaufmerksame Spieler zu verpassen drohen. Der Ton schwankt dabei zwischen unglaublich witzig (Geburtstagsparty mit Schweineritt) und extrem tragisch (ein Monolog über den Verlust eines geliebten Menschen), doch das Gesamtbild bleibt stets stimmig. Selbst wenn die Geschichte eine geradezu bizarre Wendung nimmt und den Trash-Faktor des Settings vollends ausreizt, fiebert der Spieler stets mit den Charakteren mit und entwickelt einen irrsinnigen Hass auf die immer präsente, ekelhaft bösartige Gegenspielerin Frau Engel. Deren Methoden gehen teils über die Grenze des Erträglichen hinaus; *Wolfenstein 2* nutzt die Darstellung virtueller Gewalt als Stilmittel, die Kamera hält selbst bei krassen Momenten voll drauf. Achtung: *The New Colossus* ist wie schon der Vorgänger ganz klar ein Spiel für Erwachsene und gehört auch auf der Switch nicht in Kinderhände! Denn auch wenn die deutsche Version aufgrund des Nazi-Szenarios der internationalen Fassung leicht geschnitten ist, ist die Gewalt im Spiel komplett unzensiert (siehe Kasten rechts).

Blutig, schnell und spritzig

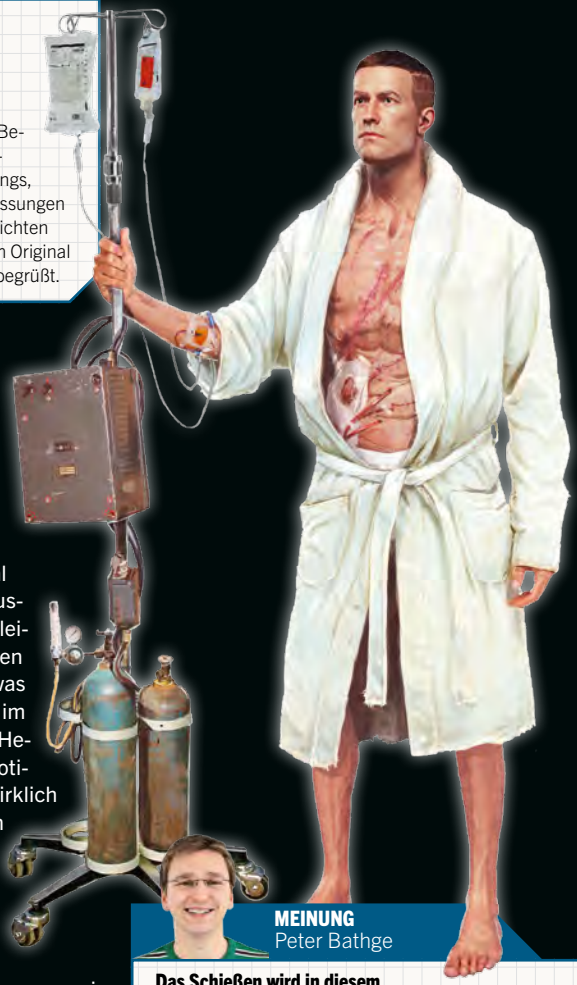
Dass im Gefecht ständig Blut spritzt und abgetrennte Gliedmaßen durch die Luft fliegen, ist aber nicht nur reiner Schockeffekt. Die Schießereien spielen sich durch dieses direkte, sehr intensive Treffer-Feedback auch einfach hervorragend. Die Steuerung fällt abseits des etwas fummeligen Waffenwechsels sowohl mit den Joy-Cons als auch dem Pro-Gamepad problemlos aus und orientiert sich an den großen Versions-Brüdern für Playstation 4 und Xbox One. Auf der Switch dürft ihr aber zusätzlich per Gyro-Aiming genauer mit der Bewegungssteuerung zielen, was für mehr Präzision im Eifer des Gefechts sorgt. Das Tempo ist hoch und die Waffen haben mächtig Wums, wodurch man gerne experimentiert und das ganze Arsenal an Granaten und Ballermännern ausreizt. Machine Games sorgt

Die geringere Auflösung und die reduzierte Detailstufe im Vergleich zur PC-Version machen sich erst im Fernseh-Modus und bei genauem Hinsehen bemerkbar.

DIE DEUTSCHE VERSION: ZENSUR-INFO

Wegen der Rechtslage in Deutschland hat Bethesda einige inhaltliche Veränderungen vorgenommen. Unter anderem dürft ihr *The New Colossus* hierzulande nur mit den (sehr guten!) deutschen Sprechern spielen.

Die Gewalt in *Wolfenstein 2* ist zwar zu 100 % ungeschnitten, doch einige Symbole – etwa Hakenkreuze – mussten in der deutschen Fassung durch harmlose Darstellungen ersetzt werden. Auch manche Begriffe in den Dialogen wurden angepasst: Aus dem „Führer" wird in der deutschen Version etwa der „Kanzler" und es wird auch nie direkt von „Nazis", sondern nur vom „Regime" gesprochen. Manche Dialoge wurden leicht abgeändert. Hier hat sich Bethesda allerdings bemüht, atmosphärisch gleichwertige Übersetzungen zu finden. Schade allerdings, dass deutsche Spieler aufgrund der Dialog-Anpassungen komplett auf eine englische Sprachausgabe verzichten müssen. Eine leicht abgeänderte, aber sonst dem Original entsprechende Synchronisation hätten wir sehr begrüßt.



für Wiederspielwert, indem der Entwickler euch die Entscheidung überlässt, welche von zwei besonderen Waffen (Granatwerfer oder Laserknarre) ihr zu Spielbeginn einsteckt und welches der drei Gadgets ihr im Spielverlauf freischaltet. Entsprechend eurer Wahl rennt B.J. dann im Sturmgalopp durch brüchige Mauern und rammt Gegner, verschafft sich mit Stelzen einen Höhenvorteil oder quetscht sich durch niedrige Öffnungen. Letzteres ist besonders beim Schleichen enorm nützlich.

Unentdecktes Vorgehen ist in *Wolfenstein 2* fast immer eine Alternative zum Rambo-Modus mit rauchender Mini-Gun. In vielen Gebieten tummeln sich zwei Offiziere, die Alarm schlagen und Verstärkung anfordern, sobald B.J. entdeckt wird. Daher lohnt es sich, an Patrouillen vorbei zu schleichen und die Offiziere lautlos auszuschalten. Unerlässlich dabei: B.J.s Axt, die sich sowohl für brutale Nahkampf-Finisher als auch für Würfe aus der Distanz eignet. Aber Obacht: Feindliche Wachen sind sehr aufmerksam und erspähen unvorsichtige Stealth-Kämpfer im Nu. Fairerweise dürft ihr jederzeit speichern und den Schwierigkeitsgrad verändern. Insgesamt gibt es sieben Härtestufen, wobei *Wolfenstein 2* bereits auf „Normal" sehr knackig daherkommt. Gegnertypen wie Kampfhunde (in natura und als Roboter) sowie besonders dick gepanzerte Soldaten mit schweren Waffen treiben einem die Schweißperlen auf die Stirn. Erleichterung versprechen Waffen-Upgrades, von denen ihr für jede Knarre bis zu drei Stück findet. Ihr könnt zum Beispiel an euer Sturmgewehr ein Scharfschützenvisier schrauben oder eure Pistole mit einem Schalldämpfer aufwerten. Neben solchen gezielt eingebauten Verbesserungen gibt es auch passive Upgrades, die ihr quasi nebenbei erhaltet, etwa indem ihr eine bestimmte Anzahl von Kopfschüssen ausführt. Dafür gibt es kleine Wertesteigerungen in mehreren Stufen, was zum Abschließen der im Menü einsehbaren Herausforderungen motiviert. Wer das Spiel wirklich zu 100 % meistern will, auf den warten auch noch etliche, teils gut versteckte Sammelgegenstände in den Levels. Vielleicht findet ihr ja sogar einen geheimen Hinweis auf eine möglicherweise kommende Switch-Umsetzung von *Fallout 4*?

Peter Bathge

Zwischen den Missionen erkundet ihr das U-Boot Hammerfaust, selbst wenn ihr vorher mit dem UFO zur Venus geflogen seid.

MEINUNG
Peter Bathge

„Das Schießen wird in diesem Ballerspiel fast zur Nebensache."

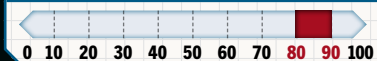
Für diese Vorschau durfte ich mich durch vier Missionen von *The New Colossus* ballern und die Switch-Version hat mir gleich wieder ins Gedächtnis gerufen, warum *Wolfenstein 2* unter vielen Spielern als der beste Ego-Shooter 2017 gehandelt wird. Auch auf dem kleinen Bildschirm sind die Gefechte unheimlich packend und die vielen humorvollen und/oder ernsten Zwischensequenzen bringen einem die facettenreichen Figuren unglaublich nahe. Die Technik der Portierung hat mich dabei angenehm überrascht, gerade im Tablet-Modus lief das Geschehen selbst bei hektischen Kampfszenen absolut flüssig. Das Gyro-Aiming mildert zudem einen Kritikpunkt an den Konsolenversionen ab: Ohne die Präzision einer Maus waren mir die Ballereien in *Wolfenstein 2* auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad dort nämlich eine Spur zu anstrengend.

INFOS

Hersteller: Bethesda
Entwickler: Machine Games/Panic Button
Alternative: Doom
Termin: 29. Juni 2018

Screen-Info: Die Bilder haben wir selbst mit der Switch-Version aufgenommen, sie entsprechen also zu 100 % der Spielgrafik.

WERTUNGSTENDENZ



NINTENDO SWITCH ONLINE

Service Nintendo hat viele Infos zum kommenden kostenpflichtigen Online-Service für die Switch verraten. Was taugt Nintendo Switch Online und wer sollte das Geld zukünftig investieren?

Lange Zeit schon wissen wir, dass in einer fernen Zukunft der Online-Service der Nintendo Switch startet. Ferne Zukunft? Nicht mehr! Vor Kurzem gab Big N nach mehrmaliger Verschiebung endlich bekannt, dass es ab September 2018 so weit sein wird. Doch nicht nur das: Nun wissen wir auch, was genau auf uns für rund 20 Euro pro Jahr zukommt. Wobei, typisch Nintendo, einige Dinge noch unklar sind beziehungsweise einige Infos noch im Laufe der Zeit bis zum Start des Service im Spätsommer folgen. Wir liefern euch an dieser Stelle allerdings schon mal einen detaillierten Überblick über Nintendo Switch Online, beantworten dringende Fragen und geben einen Ausblick auf die Zukunft der Switch mit dem neuen Online-Service.

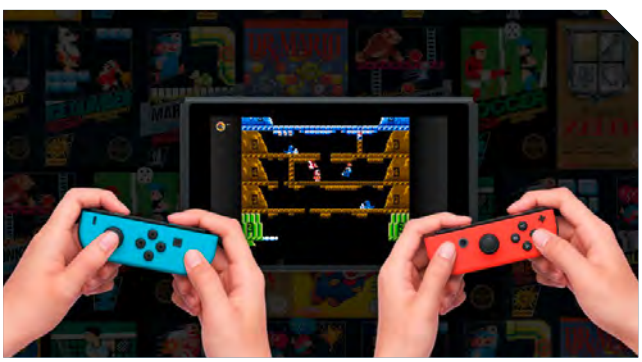
Der Preis und die Fakten

Zunächst einmal zu den harten, aber nicht uninteressanten Fakten: Wenn es im September losgeht, habt ihr verschiedene Möglichkeiten mit unterschiedlichen Preisen zur Auswahl. Ein einzelner Monat (30 Tage) kostet 3,99 Euro, drei Monate (90 Tage) schlagen mit 7,99 Euro zu Buche, das komplette Jahr (365 Tage) gibt's für 19,99 Euro. Familien (oder Freunde, die sich als eine ausgeben) profitieren von der Familienmitgliedschaft für maximal acht Personen. Hierbei liegt der Preis bei 34,99 Euro pro Jahr (365 Tage), was bei acht Personen einen Jahrespreis von 4,37 Euro pro Person oder eine monatliche Gebühr von rund 36 Cent ergibt. Im Gegensatz zur Einzelmitgliedschaft könnt ihr Nintendo Switch Online als Familie nicht in anderen Paketen buchen. Preislich liegt der Online-Service für die Switch damit deutlich günstiger als die Angebote der Konsolen-Konkurrenz von Sony und Microsoft, der Funktionsumfang soll aber ähnlich ausfallen. Doch was bekommt ihr eigentlich für euer Geld?

Online-Spiele und NES-Service

Allen voran ist das Abonnement von Nintendo Switch Online ab September zwingend notwendig, um auf der Switch online zu

An Online-Turnieren in *Mario Kart 8 Deluxe* und anderen Online-Spielen könnt ihr ab September nur noch als zahlender Service-Kunde teilnehmen.



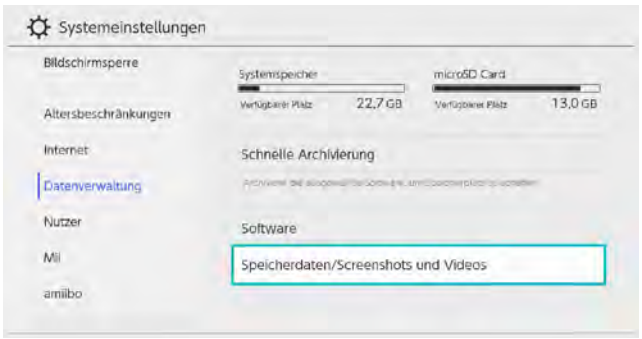
Exklusiv als zahlendes Mitglied von Nintendo Switch Online habt ihr in Zukunft Zugriff auf eine spielbare Bibliothek ausgewählter NES-Klassiker.

spielen, egal ob kooperativ oder kompetitiv. Das heißt, dass Spiele wie beispielsweise *Mario Kart 8 Deluxe*, *Splatoon 2*, *ARMS*, *Mario Tennis Aces* oder *Super Smash Bros.* dann online nur noch funktionieren, wenn ihr ein kostenpflichtiges Abo abschließt. Das ist das gleiche Prinzip wie bei der Konkurrenz. Darüber kann man sich ärgern, dennoch hat sich das Modell in den letzten Jahren etabliert. Tatsächlich ist Nintendo der letzte große Konsolen-Hersteller, der auf den Zug aufspringt. Immerhin: Mit rund 20 Euro pro Jahr ist der Service zumindest vergleichsweise günstig.

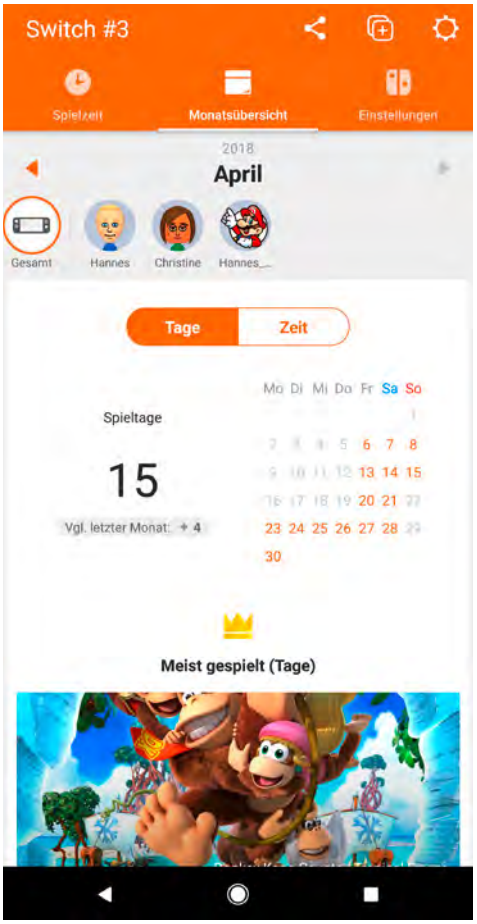
Wird das Online-Erlebnis auf der Switch ab September ohne Abo massiv beschnitten, so erhalten Mitglieder dann allerdings auch einige Extras, die es bisher nicht gibt, allen voran den neuen Service mit dem viel zu langen Namen Nintendo Entertainment System – Nintendo Switch Online (oder kurz einfach NES-Service). Dabei handelt es sich um eine Sammlung klassischer NES-Spiele, die erstmals online spielbar sein werden und zwar auf vielfältige Weise. So dürft ihr kompetitiv sowie kooperativ ran, euch im Einzelspieler-Modus der Spiele aber auch abwechseln und gegenseitig beim Spielen zusehen, ganz wie früher gemeinsam vor dem Fernseher. Voice-Chat wird über die Nintendo-Switch-Online-App ebenfalls unterstützt, natürlich sind alle Titel auch offline spielbar. Zum Start bekommt ihr 20 NES-Titel, wovon zehn bereits bekannt sind: *Balloon Fight*, *Dr. Mario*, *Super Mario Bros. 3*, *Donkey Kong*, *Ice Climber*, *The Legend of Zelda*, *Mario Bros.*, *Soccer*, *Super Mario Bros.* und *Tennis*. Im NES-Service sehen wir aktuell das größte Potenzial von Nintendo Switch Online, denn es handelt sich quasi um eine Virtual Console im Netflix-Stil. Vor allem, da Nintendo versprochen hat, auch in Zukunft noch weitere Titel in regelmäßigen Abständen hinzuzufügen. Außerdem dürften ziemlich sicher auch noch weitere Nintendo-Plattformen neben dem NES dazukommen, was den jährlichen Preis von rund 20 Euro noch weiter rechtfertigen würde.

Apropos Virtual Console: Nintendo hat gesagt, dass die Virtual Console auf der Switch nicht so weitergeführt werden soll wie bisher beziehungsweise es keine VC für die Switch geben wird. Das heißt allerdings nicht, dass die klassischen Nintendo-Spiele nicht ihren Weg auf die erfolgreiche Konsole finden, im Gegenteil. Mit den NES-Spielen des Online-Abos zeigt Nintendo einen neuen Weg, alte Spiele erneut zu veröffentlichen, eventuell in Zukunft ja auch mit Titeln anderer Konsolen. Die unzähligen Neogeo-Spiele sowie einige ausgewählte Titel wie *Super Mario Bros.* zeigen den zweiten neuen Weg: Klassische Spiele werden einfach wie alle anderen Spiele als eShop-Download angeboten, die Portierung übernehmen (teilweise) sogar externe Studios. Die Vertriebswege ändern sich also, wie aber auch schon für Wii, Wii U und 3DS erscheinen die klassischen Nintendo-Spiele nach und nach für Switch.

Sämtliche im Service inbegriffene NES-Spiele könnt ihr erstmals auch online spielen, sogar im Einzelspieler-Modus, wo immer ein Spieler dem anderen zuschaut.

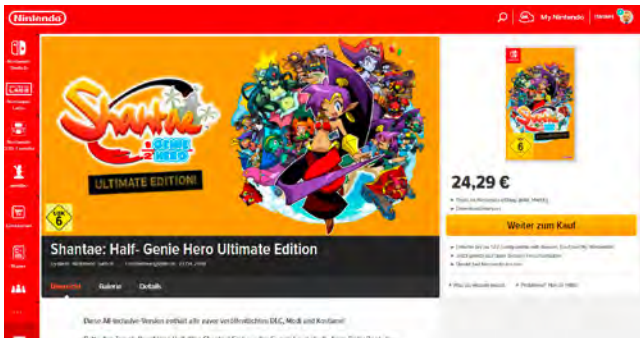


Schon lange gefordert, ab September endlich Realität: Cloud-Speicherung für eure Switch-Spieldaten. Die gibt's aber nur für zahlende Abonnenten.



Die Altersbeschränkungen-App für Android und iPhone bleibt weiterhin kostenlos, auch ab September.

Die Nintendo-Switch-Online-App gehört ab September zum Funktionsumfang des zahlungspflichtigen Abos.



Exklusive Angebote und Rabatte wird es für zahlende Switch-Kunden ab Herbst gleichermaßen geben wie für Abonnenten auf Konkurrenzplattformen.

Cloud, App, Rabatte

Eine bereits lange Zeit heiß ersehnte Funktion hält auf der Switch mit dem Start des Online-Service ebenfalls Einzug: Eine Speicherdaten-Sicherung in der Cloud. Das heißt, als Abonnent werden eure Spieldaten ab September automatisch online gespeichert und sind somit in Sicherheit, sollte eure Konsole kaputt oder verloren gehen beziehungsweise ihr könnt die wertvollen Spieldaten denkbar simpel auf jede beliebige andere Switch mitnehmen. Aber Achtung: Das soll nicht zwingend für jedes Spiel gelten, sondern ist vom Entwickler abhängig. Die Cloud-Speicherung der Spieldaten ist längst überfällig; schön also, dass es bald so weit ist. Nicht so schön: Die Funktion ist Abonnenten vorbehalten und wird nicht zwingend von jedem Spiel unterstützt. Eine Offline-Möglichkeit zur Sicherung der Spielstände soll zudem weiterhin nicht angeboten werden.

Angesichts der Qualität der Nintendo-Switch-Online-App wohl kaum ein Argument für den Abschluss eines Abos: Die App funktioniert inklusive Voice-Chat ab September ebenfalls nur noch für Mitglieder. Die Altersbeschränkungen-App ist davon allerdings ausgenommen. Für den regelrecht verhunzten Voice-Chat und die App, die kaum Funktionen bietet, lohnt das 20-Euro-Abo sicher nicht. Beim Voice-Chat muss Nintendo deutlich nachbessern und der App viel mehr Funktionen spendieren, ansonsten kann man darauf weiterhin, getrost verzichten. Auch, wenn ihr die App ab September als Service-Abonnent mit echtem Geld bezahlt.

Zu guter Letzt noch ein nettes Zubrot für Abonnenten: exklusive Rabatte und Angebote. Hierbei ist allerdings noch völlig unklar, ob die Rabatte und Angebote richtig cool werden oder nur dafür da sind, eher mäßig tolle Spiele zumindest noch für kleines Geld an den Service bezahlenden Mann und die Frau zu bringen. Als nettes Beiwerk im Gesamtpaket schaden Rabatte aber natürlich nie.

Grundfunktionen für alle

Unberührt von Nintendo Switch Online bleiben glücklicherweise die wichtigsten Grundfunktionen der Switch. So habt ihr auch ohne Abo weiterhin Zugriff auf System- sowie Spiele-Updates und den eShop. Außerdem könnt ihr weiterhin Freunde verwalten, Beiträge in sozialen Netzwerken direkt von der Konsole aus teilen, die Neuigkeiten verwenden und wie bereits erwähnt die Altersbeschränkungen-App nutzen. Gut so! Nur die Cloud-Speicherung der Spieldaten gehört unserer Auffassung nach auch zu diesen Grundfunktionen und sollte kostenlos und ohne Abo verfügbar sein. Auch ein Text-Chat mit Freunden fehlt nach wie vor, was so lange nach dem Launch wirklich enttäuscht. Verwendet ihr den gleichen Nintendo-Account auf mehreren Switch-Konsolen, könnt ihr den Online-Service übrigens auf allen Konsolen verwenden, wenn ihr Abonnent seid. Für Wii U und 3DS ist auch ab September kein Abo notwendig, um online zu spielen oder andere Funktionen zu nutzen. Wie der Name schon sagt, bezieht sich Nintendo Switch Online ausschließlich auf die Hybrid-Konsole. Somit halten aber natürlich auch keine neuen Funktionen Einzug auf den älteren Konsolen.

Wo kann man kaufen?

Ihr könnt die Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online auf drei Wegen erwerben: Erstens bei ausgewählten Einzelhändlern, die Karten zum Kauf anbieten werden, genauso wie die eShop-Guthaben-Karten. Zweitens wird es möglich sein, Nintendo Switch Online direkt im eShop der Switch zu abonnieren. Und zu guter Letzt könnt ihr die Mitgliedschaft auch direkt auf der offiziellen Nintendo-Website kaufen.

Lohnt das Abo?

Wird es sich lohnen, Nintendo Switch Online ab September zu abonnieren? Das hängt ganz von euch ab. Wenn ihr ohnehin nicht online spielt und auf Cloud-Speicherung der Spieldaten oder den NES-Service keinen Wert legt, könnt ihr euch das Geld absolut sparen. Ihr wollt nur die Cloud-Speicherung, aber nicht den Rest? Dann müsst ihr selbst abwägen, ob die Funktion den Preis wert ist. Wer gerne online spielt, hat ohnehin keine Wahl. Und wer alte NES-Klassiker auf der Switch zocken will und das sogar erstmals mit Online-Funktionen, der legt die rund 20 Euro pro Jahr sicher nicht verkehrt an. Kein Argument, Geld auszugeben, ist hingegen die App sowie darin integriert der Voice-Chat, denn beides lässt wichtige Funktionen vermissen und ist (aktuell) einfach richtig mies umgesetzt. Dank der verschiedenen Abo-Modelle könnt ihr aber beispielsweise den Service auch nur gelegentlich für einen Monat buchen, um Online zu spielen oder Zugriff auf die NES-Bibliothek zu haben. Angesichts des im Vergleich zur Konkurrenz deutlich niedrigeren Preises, der Möglichkeit einer noch günstigeren Familienmitgliedschaft und der Funktionen von Nintendo Switch Online sehen wir in Nintendos Online-Service nach aktuellem Informationsstand eine sinnvolle Ergänzung des Spielerlebnisses auf der Switch.

Johannes Gehrling

Mit dem zahlungspflichtigen Online-Service zielt Nintendo in erster Linie auf Online-Spieler ab, zum Beispiel von *Splatoon 2*.

KOLUMNE

DIE SWITCH WILL AUCH MAL ONLINE

Ach ja, Nintendo und diese neumodische Erfindung namens Internet: Dieses Gefühl kommt bei mir regelmäßig auf, wenn die Japaner mal wieder beweisen, dass auch ein Hochtechnologie-Standort kein Garant für fortschrittliche Unternehmensentscheidungen ist. Grundsätzlich passt das mit der Switch und dem Internet ja. Vor allem ist die Hybrid-Konsole in dieser Hinsicht echt kein Vergleich zur Wii U – oder wie ich sie gerne nenne: „Fisher Price mit Bildschirm". Die Downloads könnten die Bandbreite meiner verdammt flotten (und teuren) Telekom-Leitung aber gerne auch ausreizen, vor allem, da die Erfolgskiste mit dem aktuellen und eigentlich leistungsfähigen WLAN-Standard AC arbeitet. Da lädt meine Smartwatch schneller runter, und die ist vier Jahre alt. Ein Browser auf einer Konsole ist auch kein Hexenwerk. Und jetzt kommt Nintendo weit über ein Jahr nach Release endlich mit seinem Premium-Online-Service um die Ecke.

Täglich grüßt der Re-Release

Jetzt könnte ich natürlich sagen, gut so, immerhin war das Online-Zocken bisher umsonst. Würde es mir bei diesem Premium-Abo auch nur darum gehen, dann könnte sich Nintendo die ganze Kiste auch echt schenken. Es geht aber um mehr: Im September wäre endgültig die Zeit gekommen, mal richtig Geld in die Server-Infrastruktur zu packen und damit die Zuverlässigkeit beim Onlinespielen zu verbessern. Ich meine, kommt schon, Nintendo: Seit vier Jahren zocke ich jetzt *Mario Kart 8* online. Wenn mir die Verbindung aber noch ein einziges Mal abschmiert und ich dann Strafpunkte kassiere, obwohl ich nichts falsch gemacht habe, dann donnere ich die Switch an die Wand. Oder lieber das Wii-U-Gamepad. Wenn ihr schon Geld fürs Online-Zocken wollt, dann liefert auch entsprechende Qualität.

Grundsätzlich freue ich mich über den NES-Service. Dann können mein Bruder und ich endlich wie früher als Kinder abwechselnd *Mario* zocken und müssen uns dafür nicht mehr im echten Leben ertragen. Damit der Service richtig geil wird, braucht es aber schon mehr als den x-fachen Re-Release 35 Jahre alter Spiele. Wie wäre es zum Beispiel mit dem x-fachen Re-Release 20 Jahre alter Spiele? Bitte, Nintendo, packt schnellstmöglich SNES-, N64-, GBA-Titel und so weiter mit ins Angebot. Und noch ein kleiner Tipp: Wie wäre es mit Gamecube-Spielen? Da könntet ihr dann sogar ganz neue Joy-Cons mit analogen Schulter-Buttons rausbringen und noch mal gut Kohle machen.

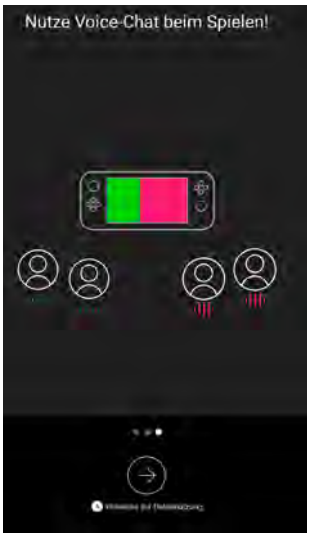
> „Nintendo startet endlich seinen kostenpflichtigen Online-Service. Hat ja nur eineinhalb Jahre gedauert. Dafür ist er aber total super und voll mit nützlichen Funktionen, oder? Ansichtssache!"

NES-Spiele mit Online-Funktion sind cool. Viel cooler wären aber verschiedene Spiele unterschiedlicher Nintendo-Konsolen. Nicht immer nur NES.

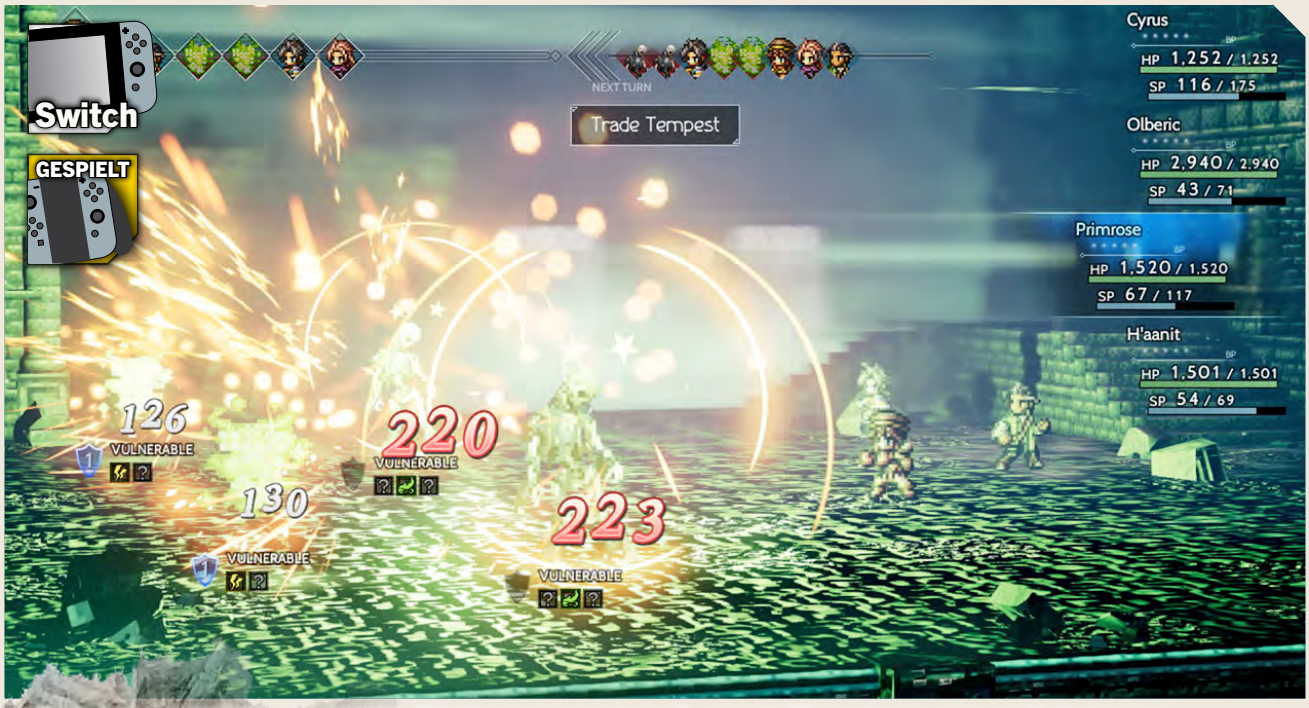
Voice-Chat aus der Hölle

Richtig dreist ist, dass die im kostenpflichtigen Abo enthaltenen Cloud-Saves die einzige Möglichkeit sind, die Spielstände zu sichern. Ernsthaft? Selbst die Konkurrenz bietet eine kostenfreie Offline-Alternative, aber bei der Switch wird man schön zur Kasse gebeten? Und dann noch nicht einmal zwingend für alle Spiele? Als Nintendo-Fan ist man ja viel gewohnt und wahrscheinlich sind viele Switch-Spieler froh, dass der 300-Stunden-*Zelda*-Spielstand wenigstens nicht mehr für alle Zeiten in der Versenkung verschwindet, wenn die Konsole mal abschmiert. Aber da müsst ihr echt noch nachliefern. Von der aktuell völlig sinnlosen App und der Voice-Chat-Umsetzung direkt aus der Kabelsalat-Hölle will ich jetzt gar nicht anfangen. Nur: Geld für DIESE App und DIESEN Voice-Chat? Das muss man sich auch echt trauen. Es ist wie so oft bei Nintendo und Online-Funktionen: Der Ansatz ist schon gut, aber da muss noch wesentlich mehr kommen!

Johannes Gehrling



Wer die Smart-App und den integrierten Voice-Chat der Switch ernsthaft als Argument für ein kostenpflichtiges Abo bewirbt, der muss schon sehr viel Selbstvertrauen haben.



Die Kämpfe laufen ganz klassisch in einem separaten Bildschirm und rundenbasiert ab. Ein paar weiterführende Systeme sorgen aber für frische Impulse.

OCTOPATH TRAVELER

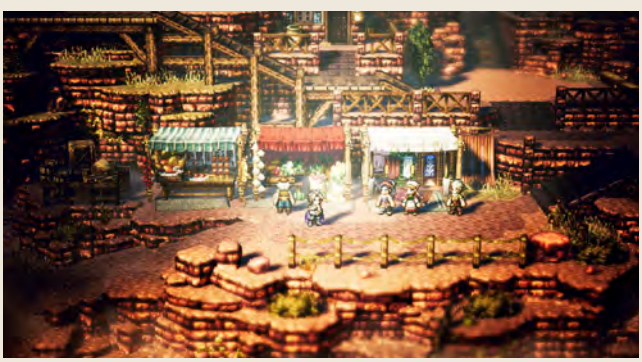
Rollenspiel Nostalgie trifft Moderne – wir haben ein neues Story-Kapitel des HD-2D-Rollenspiels ausprobiert und sind sehr angetan.

Mit *Octopath Traveler* arbeiten die Entwickler von *Bravely Default* bei Square Enix zusammen mit Aquire an einem japanischen Rollenspiel der klassischen Machart (man denke an *Final Fantasy VI*), das zwar das Spielgefühl von damaligen JRPGs vermitteln soll, dabei aber auch auf moderne Aspekte wie eine gut gemachte Vertonung und einen schicken HD-2D-Stil setzt. In der im September 2017 veröffentlichten Demo konnte man sich bereits einen ersten sehr guten Eindruck vom Spiel bilden und zwei der acht Hauptcharaktere ausprobieren. Wir durften nun bei Nintendo in eine quasi fertige Fassung von *Octopath Traveler* reinschnuppern und wagten uns an einen etwas weiter fortgeschrittenen Spielstand, in dem die Heldengruppe bereits vier der Protagonisten umfasste, die Erfahrungsstufe 27 erreicht hatten. Die Party bestand aus dem Krieger Olberich und der Tänzerin Primrose, die beide schon in der Demo spielbar waren, sowie dem Gelehrten Cyrus und der Jägerin H'aanit.

Auf den Spuren dunkler Magie

Die Handlung von *Octopath Traveler* dreht sich um die separaten Einzelgeschichten der acht Protagonisten, wobei ihr einen von ihnen als Startfigur wählt und die anderen mit der Zeit eurer Gruppe hinzufügt. Immer wenn

Jeder der acht Helden kann zusätzlich zu seiner eigentlichen Klasse noch eine zweite adaptieren. Darauf basieren seine Fähigkeiten und passiven Skills.



Octopath Traveler setzt auf einen einzigartigen Grafikstil, den die Entwickler HD-2D getauft haben. Name hin oder her, das Ergebnis ist richtig stimmungsvoll.

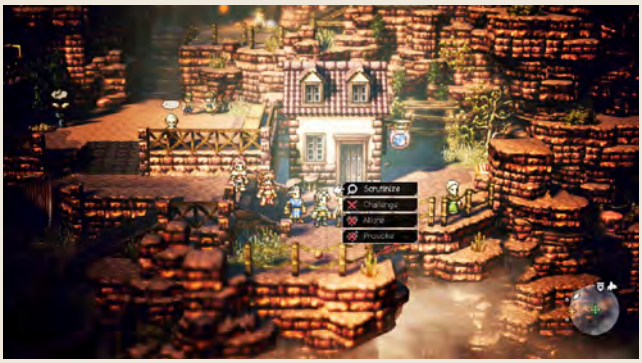
ihr an einen Ort kommt, wo einer der Handlungsstränge mit einem neuen Kapitel fortgeführt werden kann, habt ihr die Wahl, diesen anzugehen oder das Gebiet einfach nur so zu erkunden. Wir konnten das zweite Kapitel von Cyrus' Story spielen. Der Gelehrte sucht dabei eine Bekannte in der Stadt Kammbruch auf, um mehr über ein unheilvolles Buch der Nekromantie zu erfahren. Die hilft ihm aber nur, wenn er einen mysteriösen Fall von verschwundenen Leuten in der Stadt aufklärt. Und hier kommt seine Wege-Aktion (jeder Protagonist verfügt über eine andere) ins Spiel, mit der Cyrus so gut wie jeden NPC im Spiel untersuchen kann, um zusätzliche Informationen zu erhalten. Mit den gesammelten Hinweisen werden wir schnell auf eine Kanalisation in der Stadt aufmerksam, in die der Übeltäter seine Opfer scheinbar verschleppt. Selbstverständlich haben wir uns sogleich dorthin aufgemacht.

Multitalente

Und wie jeder Rollenspieler weiß, lauern in düsteren Kanalisationen Monster, die einem an den Kragen wollen – in *Octopath Traveler* in rundenbasierten Kämpfen. Unsere erste Erkenntnis im Vergleich zur Demo: Jede Spielfigur kann neben ihrer eigentlichen Klasse noch eine zweite adaptieren, um im Kampf auf die entsprechenden Fähigkeiten zurückzugreifen. In der von uns gespielten Version konnte Cyrus neben seiner Gelehrten-Kampfmagie zum Beispiel auch auf Kleriker-Zauber zurückgreifen, was ihn zum besten Heiler unserer Gruppe machte. Im Idealfall wählt ihr die Kombinationen so, dass eurer Vierergruppe sämtliche Skills der acht Hauptklassen zur Wahl stehen. Und das ist auch wichtig, denn die zweite Erkenntnis war, dass selbst Auseinandersetzungen mit normalen Gegnern in *Octopath Traveler* nicht auf die leichte Schulter genommen werden sollten. Sofern eure Helden nicht mehrere Stufen über den Widersachern sind, muss jede Aktion gut überlegt sein und man muss zwingend die Gegnerschwachpunkte beharken, um deren Schutz zu durchbrechen und sie kurzzeitig handlungsunfähig zu machen. Auch hier kommt uns Cyrus' Rolle als Gelehrter zugute, denn dank seiner Beobachtungsgabe enthüllt er sofort zu Beginn des Kampfes einen bisher unbekannten Schwachpunkt der Monster, sofern wir nicht schon alle aufgedeckt haben.

Offene Fragen

Wie für klassenbasierte Rollenspiele üblich, bieten die verschiedenen Rollen neben den aktiven Kampfskills wie Elementarzaubern auch passive Vorteile, die wir mit zunehmender Erfahrungsstufe freischalten und dann jederzeit im Menü den entsprechenden Slots zuweisen. Ob es im späteren Spielverlauf auch weiterführende Klassen geben wird mit besonders



Jeder der Helden verfügt über eine exklusive Wege-Aktion, mit der er in der Spielwelt mit NPCs interagieren kann. Cyrus kann etwa zusätzlich Informationen sammeln.

starken Fähigkeiten, konnten wir anhand der gespielten Version noch nicht absehen. Noch spannender ist die Frage, ob die acht Einzelgeschichten in einen großen, alles umfassenden Hauptplot münden werden oder die Entwickler eher auf eine Art Sammlung von in sich geschlossenen Kurzgeschichten setzen. In den von uns bisher gespielten Abschnitten gab es zwar noch keine konkreten Hinweise auf einen Hauptstrang, dennoch würde uns das Gegenteil wundern. Immerhin passt es nicht sonderlich gut dazu, dass sich die Helden zu einer Gruppe zusammenschließen und gemeinsam unterwegs sind. Wenn jeder nur seine eigenen Motive verfolgen würde, ergäbe so ein Setup keinen Sinn.

Vielversprechend

So oder so hat sich unser erster positiver Eindruck von der Demo im September mit dieser Anspielmöglichkeit noch mal bekräftigt: *Octopath Traveler* reichert das klassische JRPG-Gameplay mit interessanten neuen Facetten an und vermittelt eine dichte Atmosphäre mit einer bisher gelungenen englischen Vertonung. Wenn die Handlung abseits der Anfangskapitel weiterhin interessant bleibt und der spielerische Tiefgang stimmt, hat *Octopath Traveler* das Zeug zu einem fabelhaften Rollenspiel, das vor allem bei Nostalgikern genau ins Schwarze trifft. **Viktor Eippert**

MEINUNG
Viktor Eippert

„Fühlt sich schön klassisch an, ohne dabei veraltet zu wirken."

Ich zähle sicher nicht zu den Leuten, die der Meinung sind, dass japanische Rollenspiele von heute eindeutig den 8-Bit- und 32-Bit-Klassikern von anno dazumal grundsätzlich unterlegen sind. Denn trotz all der Nostalgie muss man sich auch mal klarmachen, dass nicht alle Aspekte dieser Spiele so toll gealtert sind. *Octopath Traveler* vermittelt hingegen das Spielgefühl solch klassischer JRPGs, ohne dabei altbacken zu wirken und sich zu sehr auf Traditionen zu versteifen. Fraglich ist bisher noch, ob es dem Spiel gelingt, trotz der eher untypischen Erzählweise mit acht separaten Handlungsfäden eine spannende und vor allem kohärente Story auf die Beine zu stellen. Doch alles was ich bisher gespielt habe, machte neugierig auf mehr, daher bin ich einfach mal optimistisch.

Um den Gegnern ernsthaft schaden zu können, müsst ihr zunächst deren Abwehr mit den richtigen Waffen/Elementen durchbrechen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Aquire/Square Enic
Alternative: Xenoblade Chronicles 2
Termin: 13. Juli 2018

Screen-Info: Die Bilder hat uns Nintendo zur Verfügung gestellt. Sie entstammen dem von uns gespielten Spielstand und zeigen den entsprechenden Abschnitt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SPLATOON 2
OCTO EXPANSION

Action Wir haben einige Missionen der im Sommer kommenden Oktoling-Kampagne ausprobiert und verraten euch, wieso es reichlich Grund zur Vorfreude gibt.

Seit der Veröffentlichung letzten Sommer hält Nintendo seinen Multiplayer-Shooter *Splatoon 2* mit regelmäßigen kostenlosen Updates auf der Switch für Spieler der Online-Modi frisch. Für Fans der Einzelspielerkampagne gab es hingegen nichts Neues – doch das wird sich mit der *Octo Expansion* diesen Sommer ändern. Die 20 Euro teure Erweiterung bringt nämlich über 80 neue Einzelspielermissionen mit, in denen ihr erstmals als Oktoling die Farbknarren in die Tentakel nehmt. Wir konnten bei Nintendo einige der Levels ausprobieren und hatten dabei eine Menge Spaß.

Kompakte, knackige Levels

Während die Kampagne im Hauptspiel vergleichsweise leicht war und vor allem dazu diente, neuen Spielern die Grundzüge der Tintenmechanik näherzubringen, zielt die Oktoling-Kampagne auf erfahrene Spieler ab. Das merkt man direkt am gehobenen Anspruch der Missionen, in denen wir stets nur drei Leben haben, oft mit starken Gegnern und vielen Abgründen konfrontiert werden und oft sogar noch gegen die Uhr antreten. Basierend auf den von uns gespielten Levels, wirkte die Erweiterung ein wenig wie ein Herausforderungsmodus, bei dem uns die Entwickler in jedem Level mit einer neuen Methode auf die Probe stellten. So mussten wir in

In der neuen Kampagne wird viel der Herausforderung mit simplen Mitteln erzeugt. Hier besteht der Boden aus Kisten, weshalb wir nicht unsere Farbe verteilen können.

Wiedersehen macht Freude: Käpt'n Kuttelfisch, Perla, Marina und andere bekannte Charaktere aus *Splatoon 1* & *2* kehren in der DLC-Kampagne erneut zurück.

Bei der Geschlechterwahl unseres Charakters zu Beginn der Oktoling-Kampagne wird angedeutet, dass unsere Spielfigur genetisch erzeugt wurde.

einer Mission eine Billardkugel so mit unserer Waffe abschießen, dass sie gezielt in die richtige Richtung rollte, ohne dabei in den Abgrund zu stürzen. Natürlich mischen Gegner mit ihren Farbkanonen auch mit, was die Sache verkompliziert. Ein anderes Mal sollten wir innerhalb von zwei Minuten sämtliche Kisten abballern. Das klingt jetzt total einfach, doch der Clou besteht darin, dass sowohl wir als auch alle Ziele ständig auf Gleitschienen durch die Gegend sausen, was die Angelegenheit stark erschwert. Hin und wieder wird schon allein durch die Waffenvorgabe ein scheinbar einfacher Parcours zur Herausforderung, so etwa, als wir mit dem Jet-Pack-artigen Tintendüser durch einen Level voller Abgründe navigieren mussten. Keine der sechs von uns gespielten Missionen glich dabei der anderen, wenn das für die komplette Kampagne gilt, ist eine hohe Abwechslung geboten.

Mehr Story-Fokus

Ein weiterer Unterschied zur ersten Kampagne soll darin bestehen, dass man in der *Octo Expansion* mehr Hintergründe zur Welt in *Splatoon 2* und den Charakteren erfahren soll. Das hat sich im Hauptspiel bis auf ein paar Andeutungen noch stark in Grenzen gehalten. In *Octo Expansion* werden hingegen schon bei der Charaktererstellung interessante Andeutungen gemacht. Denn während wir Geschlecht und Aussehen unseres Oktolings wählen, treibt er in einer Art Gentankflüssigkeit. Danach erwacht die Figur ohne Erinnerung in einer geheimnisvollen, unterirdischen Forschungseinrichtung, durch die wir uns zur Oberfläche von Inkopolis durchkämpfen müssen. Was wird in dieser Einrichtung überhaupt erforscht? Wurde unser Oktoling künstlich erschaffen? Gilt das vielleicht sogar für die komplette Spezies? Antworten für zumindest einige dieser Fragen sollen im Verlauf der Kampagne gegeben werden.

Außerdem trifft unser Oktoling auf bekannte Charaktere der *Splatoon*-Reihe, die ihm unter die Arme greifen und in den Levels nützliche Tipps liefern. Selbst ein Auftritt eines alten Bekannten aus dem ersten *Splatoon* wurde uns beim Spielen angeteasert.

Wenig Anreiz für Mehrspieler

Okay, die Kampagne ist also für Einzelspieler, die mehr interessante Levels rund um die Tintenmechanik wollen. Reine Mehrspielerfans gehen bei der Erweiterung also komplett leer aus? Das nicht, jedoch ist der Anreiz für reine Mehrspielerfans nicht so riesig. Grundsätzlich gilt, dass man auch ohne die Erweiterung nichts Maßgebliches im Mehrspieler von *Splatoon 2* verpasst und schon gar nicht einen Nachteil erhält, wenn man die 20 Extra-Euro nicht hinblättert. Wer die Kampagne jedoch durchspielt, erhält die Möglichkeit, fortan in sämtlichen Mehrspieler-Modi inklusive Salmon Run mit Oktoling-Optik anzutreten.

Zu Beginn einiger Missionen können wir zwischen verschiedenen Waffensets wählen. Basierend auf unserer Wahl sind die Levels dann schwerer oder leichter zu schaffen.

Jeder Level stellt uns vor eine andere Herausforderung. Hier geht es zum Beispiel darum, die überdimensionierte Billardkugel durch einen Parours zu bugsieren.

Zudem wird man laut Entwickler mehr als zehn neue Ausrüstungsgegenstände freispielen können, die dann im Mehrspieler zum Einsatz kommen. Beides ist in den Online-Auseinandersetzungen nicht entscheidend, aber immerhin ein nettes Goodie. Dass sich die *Octo Expansion* für alljene lohnt, die schon die Hauptkampagne mochten, ist hingegen schon jetzt sehr wahrscheinlich. **Viktor Eippert**

In dieser Mission mussten wir mit der Sepisphäre unter Zeitdruck zum Ziel kullern. Das erinnerte stark an die *Monkey Ball*-Spiele.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die Octo-Kampagne setzt andere Schwerpunkte als beim ersten Story-Ausflug."

Ich war überrascht, wie fordernd manche der Missionen beim Anspielen der neuen Kampagne waren. Basierend auf dem Ankündigungstrailer hatte ich damit gerechnet, dass die zweite Kampagne sehr ähnlich zur ersten wird und einfach nur mit neuen Ideen beim Leveldesign punktet. Stattdessen fühlt sich das grundlegende Konzept direkt anders an. Die Levels sind meist kompakter, dafür stellen sie das übliche Gameplay mit meist einfachen, aber effektiven Mitteln auf den Kopf. Und das macht echt Spaß! Am meisten gespannt bin ich aber tatsächlich darauf, ob die Entwickler ihr Versprechen einhalten, dass man diesmal wirklich mehr von der Hintergrundgeschichte der Spielwelt erfährt. Die bisherigen Andeutungen schließen ja auf eine Art Post-Apokalypse und bieten viele spannende Ansatzpunkte.

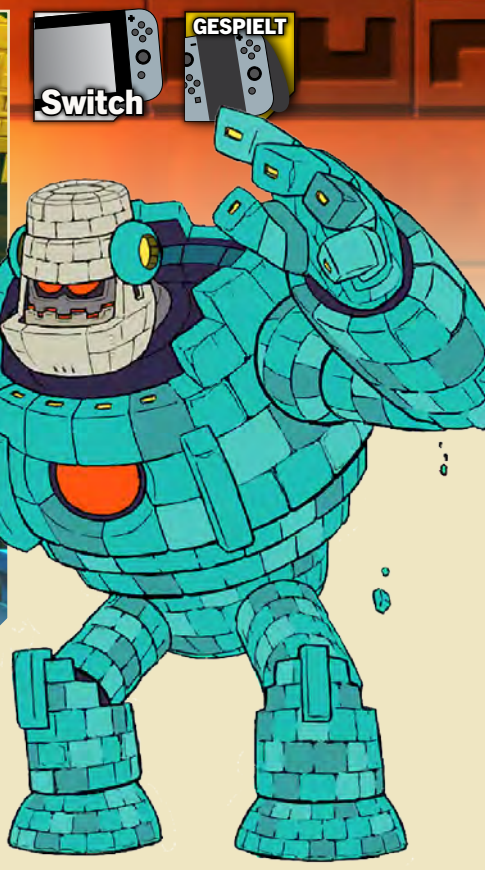
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Splatoon 2
Termin: Sommer 2018

Screen-Info: Die Bilder kommen entweder direkt von Nintendo oder entstammen Videomaterial, das wir ebenfalls von Nintendo erhalten haben.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Diesem Robo-Bike kommt ihr nur bei, wenn ihr rechts die Lücke im Rad trefft. Mithilfe eurer neuen Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen, ist das aber gar nicht so schwer. Diese könnt ihr aber natürlich nicht ständig zum Einsatz bringen.

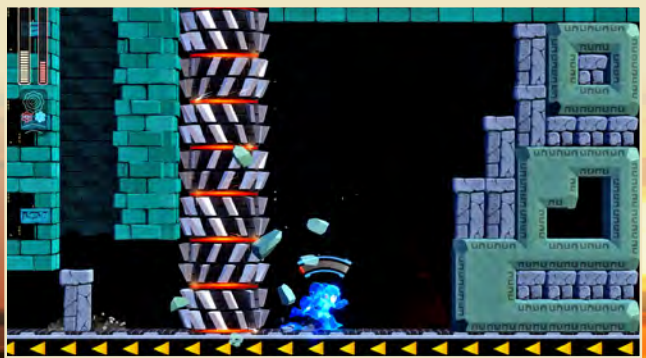
MEGA MAN 11

Jump & Run Das lange Warten hat ein Ende: Ab dem kommenden Oktober begibt sich Mega Man endlich in sein überfälliges, elftes Abenteuer, in das wir schon vorab bei einer Anspiel-Session selbst reinschnuppern konnten.

Wobei, das mit dem elften Abenteuer entspricht so nicht ganz der Wahrheit. Seit seinem Debüt im Jahr 1987 hat Capcoms blauer Roboter nämlich schon über 130 Mal seine Buster-Kanone aufgeladen und ist gegen Hundertschaften von Robotermeistern in den Kampf gezogen. Neben der bekannten Hauptserie erarbeitete sich *Mega Man* unter anderem mit der *X*-Reihe, den *Legends*-Ablegern sowie diversen Rollenspielen und weiteren Spin-offs über die Jahre einen hervorragenden Ruf. Gerade in den letzten Jahren verbannte Capcom sein geliebtes Maskottchen aber vermehrt in die zweite Reihe, der letzte Ableger der ursprünglichen Serie liegt mit *Mega Man 10* bereits acht Jahre zurück. Gerade als man *Mega Man* schon abgeschrieben hatte, flackerte Ende Dezember wieder ein Fünkchen Hoffnung auf: Völlig überraschend wurde *Mega Man 11* in einem Livestream von Capcom angekündigt und soll nun am 2. Oktober erscheinen. Wir hatten schon jetzt die Gelegenheit, unser Können in zwei Levels unter Beweis zu stellen.

So klassisch wie möglich

Wie man es von der Serie gewohnt ist, habt ihr zu Beginn des Spiels die Wahl zwischen acht verschiedenen Robotermeistern, die (vermeintlich) von Erzfeind Dr. Wily entsandt wurden, um Mega Man das Handwerk zu legen. Ob es am Ende wirklich das böse Gegenstück von Albert Einstein ist, gegen den ihr antreten müsst, steht jetzt noch nicht fest. Doch die Story war in der *Mega Man*-Serie ohnehin meist nur nett aufgesetzt. Was am Ende wirklich zählt, ist die Spielmechanik. Diesbezüglich möchte sich Capcom – einer modernen Optik zum Trotz – so nah wie möglich an der Hauptreihe orientieren. Vorbei sind die Tage des 8-Bit-Retro-Looks,



Mega Man muss nicht nur seinen Buster einsetzen, sondern auch seine Sprungfähigkeiten sowie seine Geschwindigkeit unter Beweis stellen.

Zwei der insgesamt acht zu Beginn auswählbaren Levels konnten wir spielen. In welcher Reihenfolge ihr diese angehen solltet, gilt es während des Spiels herauszufinden.

Selbstverständlich darf der aus *Mega Man 3* bekannte Slide nicht fehlen. Damit seid ihr nicht nur schneller unterwegs, sondern könnt auch durch Hindernisse durchrutschen.

Habt ihr die Hälfte der Stage hinter euch gebracht, muss ein Zwischenboss besiegt werden. Je nach Schwierigkeitsgrad wird euch danach ein Checkpoint gewährt.

stattdessen setzt *Mega Man 11* auf eine 3D-Engine, behält sein 2D-Gameplay jedoch bei. Nach wie vor springt und hüpft ihr mit Mega Man durch thematisch dem jeweiligen Boss angepasste Levels, bekämpft feindliche Roboter und meistert Geschicklichkeitspassagen. Im Falle von Fuse Man etwa gilt es, sich einen Weg durch ein elektrisierendes Kraftwerk zu bahnen, bei Block Man dagegen erwartet euch eine Art Science-Fiction-Steinbruch.

Langsam oder kraftvoll?

Um euch den Weg zum Bossduell ein wenig zu erleichtern, hat Mega Man von Dr. Light neue Fähigkeiten eingebaut bekommen. Mithilfe der rechten Schultertaste könnt ihr das Geschehen auf Zeitlupengeschwindigkeit verlangsamen und so auf besonders timinggenaue Situationen leichter reagieren. Doch Obacht, auch Mega Man selbst verliert an Tempo! Für mehr Feuerkraft empfiehlt sich die rechte Schultertaste, die euren Mega Buster verstärkt. Weil beide Funktionen jedoch über einen separaten Balken verfügen, der sich nur langsam wieder auflädt, müsst ihr euch den Einsatz stets gut überlegen. Bereits aus den Vorgängern bekannt sind Mega Mans aufgeladener Superschuss, Mega Mans Rutsch-Fertigkeit sowie der knuffige Roboterhund Rush, dessen eingebautes Sprungbrett ihr jetzt jederzeit mit der Dreieck-Taste einsetzen könnt (zur Verfügung stand uns lediglich die Playstation-4-Version). Gelingt es euch am Ende des Levels, den Boss in seine Einzelteile zu zerlegen, übernehmt ihr sein Waffensystem und könnt es fortan selber einsetzen. Mit der passenden Waffe im Gepäck gestaltet sich so manche Stage deutlich einfacher als mit der normalen Armkanone. Ein Spielkonzept, auf das die Serie seit jeher setzt und einen Großteil seiner Faszination bezieht.

Die Schwierigkeit zählt

Neben der Reihenfolge, in der ihr die Robotermeister angeht, wird der Anspruch von *Mega Man 11* auch durch den anfangs gewählten Schwierigkeitsgrad bestimmt. Neben Normal und Casual wird es auch einen Modus speziell für Anfänger geben. Hier hinterlassen besiegte Gegner deutlich öfter Items, die verlorene Energie wiederaufladen und es gibt mehr Rücksetzpunkte, falls Mega Man mal das Zeitliche segnen sollte. Serien-Puristen mögen an dieser Stelle entsetzt aufschreien und eine Übersimplifizierung ihres geliebten Roboters befürchten, doch anhand der von uns gespielten Demo können wir Entwarnung geben. Die zahlreichen Sprungpassagen spielen sich auch im Anfängermodus nicht von selbst und die Angriffsmuster der Bosse bleiben identisch. Für die Hardcore-Zielgruppe hat Capcom außerdem noch den Superhero-Modus in petto, zu dem es aber noch keine weiteren Informationen gibt. Ebenso ist nicht bekannt, wie es mit weiteren Modi aussieht, etwa spezielle Challenge-, Remix- oder Time-Attack-Variationen. Wir gehen aber fest davon aus, dass Capcom an dieser Stelle nicht knausrig sein wird. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Kein simpler Reboot, sondern ein echtes Sequel: Capcom hat mich wirklich überrascht."

Der erste Trailer zu *Mega Man 11* hat mich nicht gerade vom Hocker gehauen. Zu sehr erinnerte mich das gezeigte Material an das in jeder Hinsicht gescheiterte *Mighty No. 9*, welches als geistiger Nachfolger des blauen Bombers gehandelt wurde. Doch wie immer sollte man einen Titel nicht gleich abschreiben, sondern stattdessen erst anspielen. Und siehe da, schon sehe ich *Mega Man 11* in einem ganz anderen Licht. Das Leveldesign macht einen prima Eindruck, die Steuerung geht präzise von der Hand und Mega Mans neue Ausrüstung fügt sich gut ins gereifte Spielkonzept ein. Viele Fans dürften aber mit der Optik so ihre Probleme haben. Der klassische Look von *Mega Man* hat sich in den letzten 30 Jahren halt zu sehr ins Gedächtnis der Spieler gebrannt. Aufatmen dürfen sie angesichts der rosigen Aussichten trotzdem.

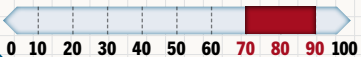
Oben links wartet ein Energiecontainer darauf, eingesammelt zu werden. Ihr könnt zwischen den Stages auch Items einkaufen.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Mega Man Legacy Collection
Termin: 02. Oktober 2018

Screen-Info: Sämtliche Bilder sind direkt von Capcom und entstammen der von uns selbst gespielten Demo-Version.

WERTUNGSTENDENZ



LEGO DIE UNGLAUBLICHEN

Action Diesmal zermalmt ihr mit der unglaublichen Familie Parr die kleinen Klötzchen und versucht es mit Superschurken aufzunehmen. Lego-Spaß wie immer.

Die Welt von Lego ist grenzenlos! Welches Kind oder welcher Erwachsene hat nicht schon mal mit den kleinen Steinchen gespielt oder sich durch sie an den Füßen verletzt. Zu der langen Reihe an Lego-Videospielen wie *Lego Marvel Super Heroes 2*, *Lego Harry Potter* oder auch *Lego Star Wars* kommt nun auch die Familie Parr dazu. Die durchgeknallten Charaktere aus *Die Unglaublichen* verwandeln sich in kleine Klötzchen und nehmen es mit fiesen Superschurken auf. Warner Bros. und TT Games veröffentlichen das Action-Spiel am 15. Juni für die Nintendo Switch, PC, PS4 und Xbox One. Kinderherzen schlagen höher, denn erstmalig wird ein Pixar-Film zu einem Lego-Abenteuer umgewandelt und das funktioniert wirklich gut.

Das verrückte Labyrinth: Plötzlich wechselt das Spiel in die Top-Down-Ansicht und ihr müsst euch durch einen Irrgarten kämpfen. Coole Abwechslung, aber auch ein wenig verwirrend, wenn ihr eure Charaktere plötzlich so steuern müsst.

Familie Parr stellt sich vor

Nach bewährter Lego-Manier steuert ihr die verschiedenen Charaktere im Spiel. Bob und Helen (alias Mr. Incredible und Elastigirl), Violetta, Robert und Jack Jack gehören zur Familie Parr, später im Spiel schaltet ihr aber noch weitere Charaktere frei und übernehmt diese in den verschiedenen Levels. Mr. Incredible ist natürlich furchtbar stark, Elastigirl ist dehnbar wie ein Kaugummi, Violetta kann sich unsichtbar machen oder andere Charaktere mit einer Sicherheitsblase einhüllen. Robert, der auch Flash genannt wird, ist hingegen unglaublich schnell und Jack Jack, das Baby der Familie, hat viele verschiedene Fähigkeiten, die er aber noch nicht so ganz unter Kontrolle hat.

Aus zwei mach eins

Die Story von *Lego Die Unglaublichen* setzt sich aus beiden Filmen zusammen, wobei *Die Unglaublichen 2* bei uns in Deutschland erst am 27.

September 2018 in die Kinos kommt. So könnten Spieler des Videospiels vorab gespoilert werden, was den Film angeht. Ansonsten spielt ihr in *Lego Die Unglaublichen* die Highlights der beiden Filme nach und wem die Story irgendwann zu blöd wird oder wer sich nicht spoilern lassen möchte, kann auf eine Hubwelt zurückgreifen. Dort gibt es Einzelmissionen, in denen ihr mit unterschiedlichen Charakteren gegen super fiese Schurken kämpft. Somit hat *Lego Die Unglaublichen* unheimlich viel zu bieten und wird auch nach den ungefähr sechs bis acht Stunden, die ihr für die Hauptgeschichte brauchen sollt, noch reichlich Spielspaß mitbringen. In *Lego Die Unglaublichen* geht es aber nicht nur darum, böse Schurken aufzuhalten, sondern natürlich auch um die vielen kleinen Sammelgegenstände und – in diesem speziellen Fall – um die witzigen Easter Eggs und Pixar-Geheimnisse, die Entwickler TT Games in das Spiel eingebaut hat. Dadurch bietet euch *Lego Die Unglaublichen* auch einiges, ohne die Filme gesehen zu haben. Deutlich mehr zu lachen habt ihr aber, wenn ihr euch im Pixar-Universum auskennt.

Teamwork ist gefragt

In allen Lego-Spielen ging es bis jetzt darum, dass ihr mit anderen Charakteren zusammenarbeitet, um euer gemeinsames Ziel zu erreichen. Das ist auch in *Lego Die Unglaublichen* der Fall, wobei die Entwickler diesmal deutlich mehr Wert auf das Zusammenspiel gelegt haben. Als Einzelspieler wechselt ihr so immer wieder zwischen verschiedenen Charakteren, da meist nur einer eine besondere Aufgabe erledigen kann, wie eine Wand zu zerstören. Aber klar, was wäre ein Lego-Spiel ohne den berühmten Koop-Modus, der ganz offensichtlich noch mehr Spaß macht. Ob sich ein Spieler auf das Zerlegen aller Kleinteile im Level konzentriert oder ihr gemeinsam im Bosskampf antretet, bleibt euch überlassen. Fakt ist jedoch: Lego-Spiele sind zu zweit einfach besser.

Bauen statt hauen

Auch technisch läuft das, was wir sehen konnten, rund; auch die deutsche Vertonung und Übersetzung sind gelungen. Aber das ist ja auch kein Wunder, wenn man bedenkt, wie viele Lego-Spiele es bereits gibt. Klar haben die Entwickler den Bogen inzwischen raus und wissen genau, was sie da tun.

Neues ist nicht unbedingt dazugekommen, obwohl ihr, wie in manch anderem Lego-Spiel, immerhin die Auswahl bei Multi-Builds habt. Wenn ihr einige Kisten oder Ähnliches zerstört habt, bietet sich euch oft die Möglichkeit, zwischen zwei Bauten zu wählen. Später im Spiel gibt es auch die sogenannten Family Builds, also Bauten, an denen die gesamte Familie beteiligt ist. Diese könnten möglicherweise Geheimnisse aufdecken. Sicher ist, dass *Lego Die Unglaublichen* wieder ein spaßiges Spiel für Jung und Alt wird. Auch wenn ein wenig mehr Herausforderung (möglicherweise durch das Einführen von Schwierigkeitsgraden) nicht schaden würde.

Paula Sprödefeld

Teamwork: Das Zusammenspiel ist in jedem Lego-Game sehr wichtig. TT Games will bei *Lego Die Unglaublichen* aber einen noch stärkeren Fokus darauf legen.

Vielseitig einsetzbar: Jedes Familienmitglied hat verschiedene Kräfte. Mit Elastigirl überfliegt ihr zum Beispiel große Schluchten oder verwendet sie als Brücke.

Puzzeln: Kleine Rätsel und Minispiele lockern – wie auch schon in anderen Lego-Spielen – das Gameplay ein wenig auf und ihr müsst ein etwas knobeln, wobei es für die jüngeren Mitspieler aber auch nie zu schwer wird.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Ein typisches Lego-Spiel. Sehr einfach, aber unglaublich humorvoll."

Lego Die Unglaublichen spielt sich genauso schön wie die meisten Lego-Spiele. Es ist allerdings das erste Mal, dass Pixar-Filme zu einem Klötzchen-Spiel verwurstet werden. Wer *Die Unglaublichen* gesehen hat, weiß, dass die Familie Parr durchweg witzig ist und für einige Lacher sorgt. So verhält sich das Ganze auch im Spiel. Die Charaktere sind mal wieder wirklich gut geworden und auch das Spiel selbst bietet eine große Bandbreite. Aber anders gesehen: Es ist nun mal ein Lego-Spiel und die sind zumeist nicht wirklich anspruchsvoll, was das Gameplay angeht. Einerseits freue ich mich darauf, wieder alles kurz und klein hauen zu dürfen, andererseits ist die mangelnde Herausforderung für erfahrene Spieler auch oft eine Bremse.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Games
Alternative: Lego Marvel Super Heroes 2
Termin: 15. Juni 2018

Screen-Info: Wir konnten eine PS4-Preview-Version anspielen und haben damit auch die Screenshots erstellt. Also direkt aus dem Spiel!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

ab 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

ab 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

ab 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

ab 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

ab 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

unter 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serienstandards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missionsentscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcensystem
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

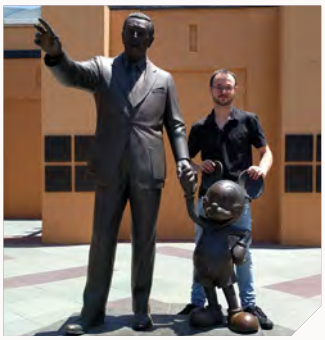
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Sushi Striker (Switch), Battle Chasers: Nightwar (Switch), Hyrule Warriors Definitive Edition (Switch), Ni No Kuni 2 (PS4), Starcraft 2 (am brandneuen Oberklasse-PC, yay!)
Sieht gerade: Bosch – Staffel 4
Hört gerade: … ständig den Titelsong zu Sushi Striker – soooooo gut!
Und sonst: Kaum ist es ein paar Wochen richtig warm, wuchert der Klee in unserem Gartenrasen. Bah! Kein Wunder, dass Fürth das Kleeblatt als Stadtwappen hat, das Zeug ist hier einfach überall!

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)



Spielt gerade: Bloodborne durch
Sieht gerade: Thor: Ragnarök, Black Panther, Coco, The Disaster Artist, Murder on the Orient Express, Three Billboards Outside Ebbing, Missouri – Flugzeug-Binge-Watching ahoi! Anfang Juni dann wieder.
Hört gerade: Österreichische Radiosender
Und sonst: Anlässlich eines Kingdom-Hearts-3-Events in L.A. war ich in den Disney Studios zu Besuch! War ziemlich cool und ich konnte sogar die Ohren der Maus höchstselbst streicheln. Ich bin mir sicher, der Nager fand es genauso gut wie ich.

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: God of War, Dark Souls Remastered, Nuclear Throne, Risk of Rain, Bloodborne, das neue Kairosoft-Spiel auf dem Handy
Liest gerade: 100 Jahre Einsamkeit von Gabriel García Márquez und danach Underground Railroad von Colson Whitehead
Hört gerade: Kyuss, The Sloths
Und sonst: Endlich wieder Comicsalon in Erlangen! Schade nur, dass Simon Hanselmann nicht vor Ort ist. Jaime Hernandez würde ich auch zu gerne mal treffen. Aber wird wohl nicht passieren.

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)

Spielt gerade: Oceanhorn, Mario Kart 8
Riecht gerade: Eine Tasse leckeren Grüntee
Hört gerade: Ganz viel von Eminem
Und sonst: Das Internet macht's möglich: Alle Inhalte, die ihr in dieser Ausgabe von mir lest, sind am heimischen Schreibtisch in Würzburg entstanden. Ich bin nämlich wieder voll dabei, aber noch nicht in der Lage, wieder ins Büro zu gehen, geschweige denn mit der Bahn zu pendeln. Macht aber nix, per Fernzugriff auf meinen Arbeits-PC geht es auch so. Genau wegen so was bin ich so ein Technik-Fan!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Greil Marcus über Bob Dylan – Schriften 1968-2010
Sieht gerade: Jordskott – Staffel 2
Hört gerade: Courtney Barnett – Tell Me How You Really Feel
Und sonst: Vor meiner Haustüre ist mal wieder Kärwa (Kirchweih). Ich hasse es. Viele auf gute Laune gebürstete Menschen, Dauerbeschallung mit volkstümelnder Musik und olfaktorische Beleidigung durch parelleles Fisch-/Wurstgegrille. Die Krönung des Ganzen: Mein Stellplatz ist nicht anfahrbar, fünf Tage lang.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Stellaris: Distant Stars (auf dem PC), Street Fighter 30th … (Switch)
Sieht gerade: Avengers: Infinity War (im Kino), The Expanse (nicht im Kino)
Hört gerade: Red Shirt, Blue Shirt
Und sonst: Der Urlaub in England war klasse, auch wenn mich der Aufstieg auf Box Hill fast umgebracht hätte! Wir hatten imitten der famosen südenglischen Natur 30 Grad – sowohl in Sachen Temperatur als auch bei der Steigung den Berg hoch. Wie einige Leute da ernsthaft Babybuggys mitnehmen konnten …

MARCO CABIBBO (33, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Dark Souls Remastered (na ja, ich habe mir mehr erhofft), Twilight Imperium 4th Edition (Brettspiel)
Spielt außerdem: Twilight Imperium 4th Edition (ziemlich komplexes Strategie-Brettspiel)
Sieht gerade: Altered Carbon, Stranger Things Season 2
Und sonst: Auch wenn es schon wieder einige Monate her ist, freue ich mich immer wieder, wenn ich mal was für die N-ZONE schreiben kann. Druckertinte ist halt doch dicker als Wasser.

SVENJA KLAUSING (24, Praktikantin)

Spielt gerade: Detroit: Become Human, hoffentlich sehr bald Vampyr
Sieht gerade: Viel zu viel durcheinander: The Rain (Netflix), Türkisch für Anfänger (mal wieder), Mindhunter (genial!)
Hört gerade: … auf unserem Balkon die Vögel wie verrückt zwitschern und den wunderschönen Soundtrack von Detroit: Become Human. Gänsehaut pur!
Und sonst: … heißt es bald Abschied nehmen! Mein Praktikum neigt sich dem Ende zu und ich werde die lehrreiche Zeit in der N-ZONE-Redaktion echt vermissen.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

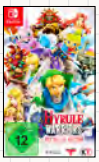
Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Sushi Striker: T. W. o. S	Sushi Striker: T. W. o. S	Battle Chasers: Nightwar	Yoku's Island Express
FLOP-TITEL	Little Nightmares C. E.	Little Nightmares C. E.	Hyrule Warriors D. E.	-


Hyrule Warriors D. E. (Switch)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 42

Ja mei, *Hyrule Warriors* halt, ne? Ich finde es allerdings gut, dass auch die wirklich sinnvollen Gameplay-Verbesserungen aus der ansonsten ziemlich miesen 3DS-Fassung mit an Bord sind, muss es aber nicht noch einmal spielen. **7**

Schon schräg, ich habe bereits an der Wii U und dem 3DS viel Zeit mit *Hyrule Warriors* verbracht und trotzdem hat es mich wieder gepackt. Dabei kann ich mit den eigentlichen *Dynasty Warriors*-Spielen gar nichts anfangen. **8**

Am Spielprinzip ändert sich nix, dafür vereint die Switch-Version die Inhalte der 3DS- und Wii-U-Fassung und macht sie etwas hübscher. Das heißt: Wer das schon gespielt hat, muss nicht wirklich noch mal zuschlagen. **5**

Hyrule Warriors ist schon nicht schlecht, aber auf der Switch ist immer noch aktuell, was schon auf der Wii U galt: Viiiiiel zu eintönig, diese Schlachten! Das *Warriors*-Spielprinzip geht einfach nicht an mich ran. **6**

Sushi Striker: T. W. o. S. (Switch/3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 46

Liebevolle Präsentation, überraschend strategisches Gameplay, Anime-Zwischensequenzen, die besser sind als erlaubt, total dämlicher, aber mich ansprechender Humor und zwei Steuerungsmethoden: Finde ich gut! **8**

Dieser witzige und spielerisch echt fesselnde Puzzler läuft Gefahr, völlig zu Unrecht übersehen zu werden. Daher: Wenn ihr derartige Spiele mögt, verpennt diesen Geheimtipp bloß nicht! Ich hatte wirklich viel Spaß damit. **8**

Hier lesen wir ein Beispiel für einen tollen Spielenamen! Daran hätte sich *Dillon's Dead-Heat Breakers* mal ein Beispiel nehmen können. Für zwischendurch ein großer Spaß mit angenehm schrägem Humor. **8**

Sushi Striker ist ein netter Zeitvertreib für zwischendurch und die Zwischensequenzen sind wirklich toll gemacht, aber ernsthaft Zeit und Anstrengung möchte ich in das Spiel lieber nicht investieren. **7**

Little Nightmares C. E. (Switch)
∅ Wertung: 5,75 // Test S. 48

Sieht auf den ersten Blick wie ein Atmosphäre-Hit aus, erweist sich bei näherer Betrachtung aber leider als (Beinahe-)Rohrkrepierer: Obwohl technisch ganz nett gemacht, lässt das eintönige Gameplay kaum Spielspaß aufkommen. **5**

Horror-Spiele sind bekanntlich nicht so mein Fall, auch wenn *Little Nightmares* mich durch sein Setting zumindest etwas mehr anspricht als etwa Zombie-Spiele. Trotzdem einfach nicht mein Fall. **5**

Eine Art Möchtegern-*Inside*, ziemlich atmosphärisch, aber nun ja, ich ich bin kein riesiger Fan von *Inside*. Die hakelige Steuerung, lange Ladezeiten und das Trial and Error- Spielprinzip nerven auf Dauer. **6**

Ich mag düstere Filme und auch Spiele wirklich gerne, besonders mit beklemmender Atmosphäre. Diesen Job erledigt *Little Nightmares* wirklich gut! Mit Sonne pur und 30 Grad kommt aber kaum passende Stimmung auf. **7**

Street Fighter 30th Anniv. C. (Switch)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 50

Ich bin nicht der größte Prügelspieler aller Zeiten, habe aber immer wieder meinen Spaß damit. Ich gebe zu, ein *Street Fighter 4* oder *5* sagt mir mehr zu, aber auch die Retro-Klassiker sorgen durchaus für jede Menge Laune. **7**

Hm, weiß eigentlich jemand, wie oft *Street Fighter* inzwischen schon neu aufgelegt wurde? Speziell der zweite Teil ist auf gefühlt jeder Plattform unter der Sonne erschienen. Egal, ist immer noch cool. **7**

Gefühlt erscheint jedes Jahr irgendeine Sonderversion von *Street Fighter* irgendwas. Oder kommt mir das nur so vor, weil ich senil werde? Bin jedenfalls *Street Fighter*-übersättigt. Ist aber trotzdem eine tolle Serie! **7**

Ich liebe *Super Smash Bros.*, mit eher klassischen Genre-Vertretern wie *Street Fighter* habe ich aber so meine Probleme, weil ich einfach grottenschlecht bin und niemals gegen Freunde oder andere Mitstreiter gewinne :-(**7**

Battle Chasers: Nightwar (Switch)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 52

Uiuiui, was sagt man dazu – in dem Ding steckt ja mehr Tiefe drin, als ich gedacht hätte! Der Stil sagt mir zwar nicht wirklich zu und manche Gameplay-Mechaniken sind unausgereift, dennoch steckt hier Spaß für zig Stunden drin. **7**

Sicher, die Entwickler hätten das Balancing besser gestalten und technisch auch mehr aus der Switch herausholen können. Aber für ein gut gemachtes, klassisches Rollenspiel mit so einer tollen Atmosphäre verzeihe ich das gern. **8**

Nicht das Beste, was das Genre zu bieten hat, dennoch ein spaßiges Taktik-Rollenspiel im Stile der Klassiker – deshalb allerdings auch ohne ein paar Komfortfunktionen, die man mittlerweile voraussetzt. **7**

Battle Chasers sieht tatsächlich echt gut aus auf der Switch und auch das Kampf-System macht Laune, aber ich habe einfach zu wenig Zeit, um schon wieder Stunde um Stunde in ein ausuferndes RPG zu stecken. **8**

Dillon's Dead-Heat Breakers (3DS)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 56

Tower Defense und ich, wir werden wohl niemals wirklich gute Freunde werden. Zum Glück sind die Verteidigungen nicht der einzige Fokus von *Dillon's Dead-Heat Breakers*, sodass ich noch einmal ein Auge zudrücken kann. **6**

Tower Defense? Immer gerne! Gemischt mit Racing? Hm, ungewöhnlich, aber hey, warum nicht? Dillons neuestes Abenteuer ist charmant, mehr Abwechslung und weniger Grinding wäre aber schön gewesen. **7**

Wer hielt diesen unmöglichen Spieltitel für eine gute Idee? Auf jeden Fall unterhält das Abenteuer für eine Weile ordentlich. Tower Defense geht ja irgendwie immer, vor allem im portablen Betrieb auf dem 3DS. **7**

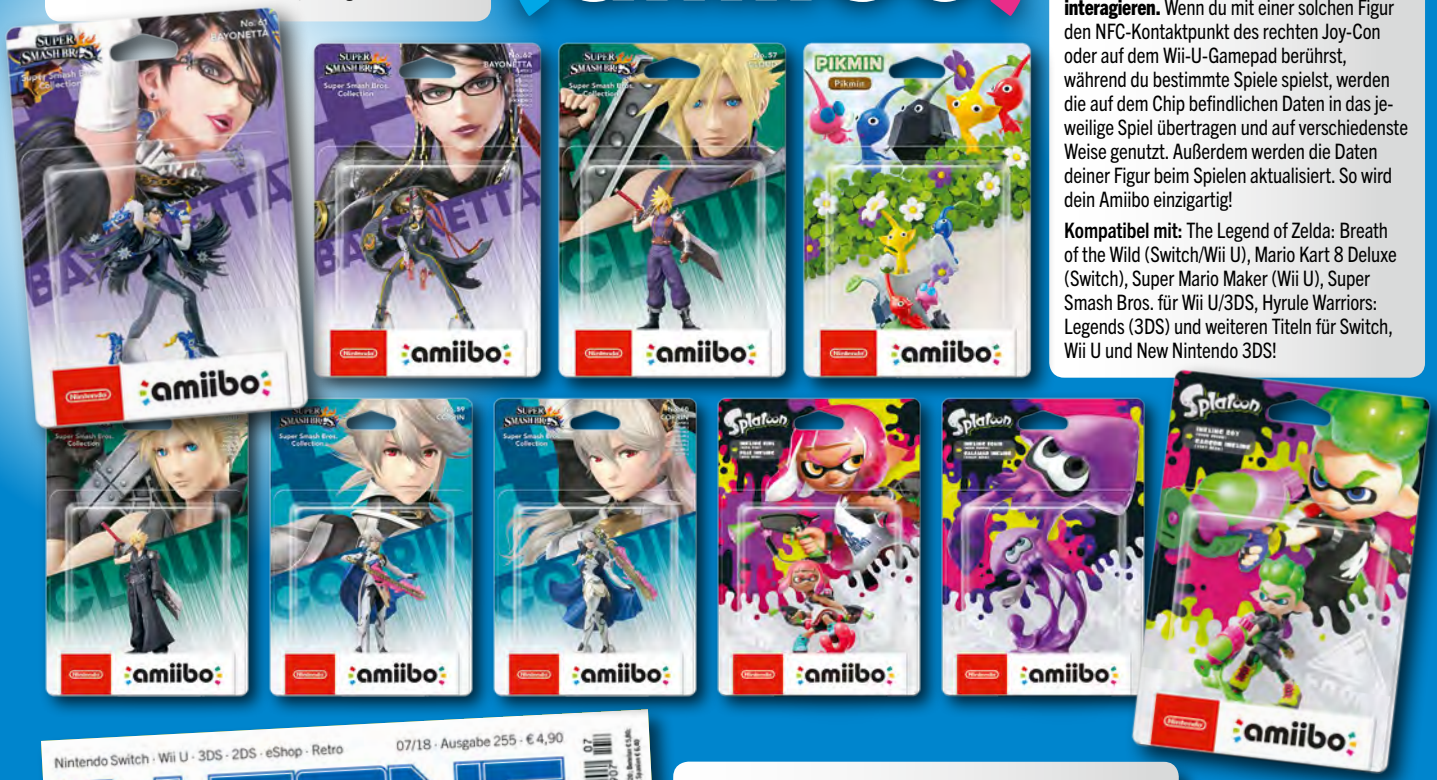
Schön, dass Nintendo auch 3DS-Spieler noch mit neuen Titeln versorgt und Tower Defense ist auch echt ein tolles Nischen-Genre, aber 3DS spiele ich einfach nicht mehr freiwillig. Bitte bringt eine Version für die Switch! **7**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 29. Mai 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2018		
NEU eSHOP Animal Super Squad	DoubleMoose	01. Mai 2018
S. 52 Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	15. Mai 2018
NEU eSHOP Death Road to Canada	Ukiyo	08. Mai 2018
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	04. Mai 2018
S. 76 NEU eSHOP Fox n Forests	EuroVideo Medien	17. Mai 2018
UPDATE eSHOP Framed Collection	Loveshack Entertainment	17. Mai 2018
S. 74 NEU eSHOP Hyper Sentinel	Huey Games	11. Mai 2018
S. 42 Hyrule Warriors Definitive Edition	Nintendo	18. Mai 2018
UPDATE eSHOP Ice Cream Surfer	Contra Network	17. Mai 2018
NEU eSHOP Icey	X.D. Network	31. Mai 2018
NEU eSHOP Immortal Redneck	CremaGames	10. Mai 2018
S. 48 Little Nightmares Complete Edition	Bandai Namco	18. Mai 2018
S. 78/79 eSHOP Mega Man Legacy Collection 1 & 2	Capcom	22. Mai 2018
NEU eSHOP N++	Metanet Software	24. Mai 2018
One Piece: Pirate Warriors 3 Deluxe Edition	Bandai Namco	11. Mai 2018
NEU eSHOP Pirate Pop Plus	13AM Games	31. Mai 2018
NEU eSHOP PixelJunk Monsters 2	Spike Chrunsoft US	30. Mai 2018
NEU Professional Construction – The Simulation	United Independent Ent.	22. Mai 2018
NEU eSHOP Punch Club	TinyBuild Games	24. Mai 2018
NEU eSHOP Raging Justice	Team 17	08. Mai 2018
UPDATE eSHOP Runner 3	Gaijin Games	22. Mai 2018
UPDATE Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	08. Mai 2018
S. 54 UPDATE eSHOP Smoke and Sacrifice	Curve Digital	31. Mai 2018
S. 50 UPDATE Street Fighter 30th Anniversary Coll.	Capcom	29. Mai 2018
UPDATE eSHOP Super Chariot	Microids	10. Mai 2018
NEU eSHOP Tennis World Tour	BigBen	22. Mai 2018
UPDATE eSHOP The Banner Saga	Versus Evil	17. Mai 2018
Yesterday Origins	Microids	31. Mai 2018
S. 77 UPDATE eSHOP Yoku's Island Express	Team 17	29. Mai 2018
Juni 2018		
NEU eSHOP Airport Architekt	United Independent Ent.	29. Juni 2018
UPDATE eSHOP BlazBlue: Cross Tag Battle	Arc System Works	22. Juni 2018
UPDATE Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Activision	29. Juni 2018
eSHOP Happy Birthdays	NIS America	08. Juni 2018
NEU eSHOP Legendary Eleven	Eclipse Games	08. Juni 2018
S. 14 Mario Tennis Aces	Nintendo	22. Juni 2018
S. 46 Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
UPDATE eSHOP The Banner Saga 2	Versus Evil	07. Juni 2018
S. 20 UPDATE Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	29. Juni 2018
Ys 8: Lacrimosa of Dana	Nihon Falcom	29. Juni 2018
Juli 2018		
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
NEU eSHOP Go Vacation	Bandai Namco	27. Juli 2018
Harvest Moon: Licht der Hoffnung	Koch Media	08. Juli 2018
S. 34 NEU Lego Die Unglaublichen	Warner Bros. Games	05. Juli 2018
Mega Man X Legacy Collection 1 & 2	Capcom	24. Juli 2018
S. 28 Octopath Traveler	Square Enix	13. Juli 2018
UPDATE eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	26. Juli 2018
Sonic Mania Plus	Sega	17. Juli 2018
Weitere Ankündigungen		
Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	2018
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	Herbst 2018
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
eSHOP Candleman	Spotlightor	Nicht bekannt
NEU eSHOP Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Nicht bekannt

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Constructor	System 3	2018
eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
Dark Souls Remastered	Bandai Namco	Sommer 2018
De Blob	THQ Nordic	2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dream Alone	Fat Dog Games	2018
eSHOP Eternum	Back to Basics Games	Nicht bekannt
eSHOP Everspace	Rockfish Games	Nicht bekannt
Fallen Legion: Rise of Glory	NIS America	2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
eSHOP Firewatch	Valve	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	Sommer 2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2018
eSHOP Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
eSHOP Lumines Remastered	Enhance Games	Sommer 2018
eSHOP Mark of the Ninja Remastered	Klei Entertainment	Herbst 2018
S. 32 UPDATE Mega Man 11	Capcom	02. Oktober 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Miles & Kilo	Michael Burns	2018
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2018
UPDATE Monster Hunter Generations Ultimate	Capcom	28. August 2018
UPDATE eSHOP Okami HD	Capcom	09. August 2018
eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Sommer 2018
eSHOP Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Polygod	Krafted Games	Sommer 2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
R.B.I. Baseball	MLB	05. September 2018
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
NEU eSHOP Road Redemption	Pixel Dash Studios	Nicht bekannt
Roller Coaster Tycoon Switch	Atari	Nicht bekannt
Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Sommer 2018
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shaq-Fu: A Legend Reborn	Wired Procutions	2018
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
SNK Heroines: Tag Team Frenzy	SNK	Sommer 2018
S. 30 eSHOP Splatoon 2: Octo Expansion	Nintendo	Sommer 2018
eSHOP Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
Steep	Ubisoft	2018
Super Smash Bros.	Nintendo	2018
Syberia 3	Microids	Sommer 2018
eSHOP The Banner Saga 3	Versus Evil	Sommer 2018
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	2018
Titan Quest	THQ Nordic	2018
eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
Travis Strikes Again: No More Heroes	Grasshopper Manufacture	2019
eSHOP Turbo Pug DX	Back to Basics Gaming	Nicht bekannt
eSHOP Undertale	8-4, Ltd.	Nicht bekannt
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	2018
Victor Vran: Overkill Edition	Wired Productions	Sommer 2018
NEU eSHOP Xenosis: Alien Infection	NerdRage Studios	Nicht bekannt
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2018		
NEU eSHOP Block-a-Pix Colour	Lightwood Games	17. Mai 2018
S. 56 NEU Dillon's Dead-Heat Breakers	Nintendo	25. Mai 2018
NEU eSHOP Rainbow Snake	RandomSpin	10. Mai 2018
NEU eSHOP Zeus Quests Remastered A. o. G.	Crazysoft	10. Mai 2018
Juni 2018		
S. 46 Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
Juli 2018		
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
WarioWare Gold	Nintendo	27. Juli 2018
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
Luigi's Mansion	Nintendo	2018
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s R.	Nintendo	2019
Mighty No. 9	Comcept	2018
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Omori	Omocat	Nicht bekannt
NEU Persona Q2	Atlus	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2018		
Dragalia Lost	Nintendo	2018
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	2018

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** 29. Juni 2018

UPDATE

OKAMI HD (SWITCH)

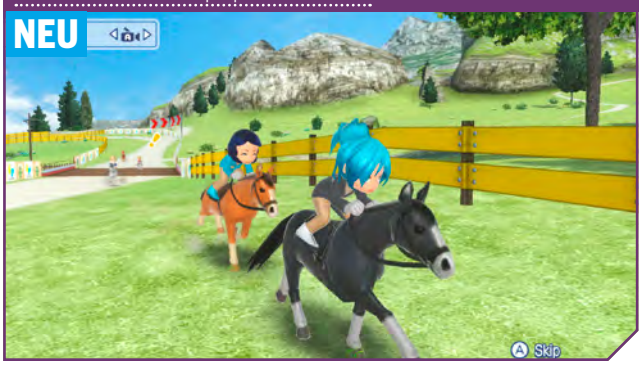
Hersteller: Capcom **Genre:** Adventure **Termin:** 09. August 2018

UPDATE

GO VACATION (SWITCH)

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Sportspiel **Termin:** 27. Juli 2018

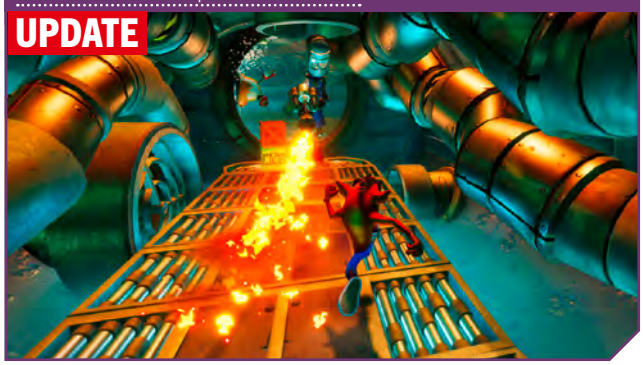
NEU



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY (SWITCH)

Hersteller: Activision **Genre:** Jump & Run **Termin:** 29. Juni 2018

UPDATE



CAT QUEST 2: THE LUPUS EMPIRE (SWITCH)

Hersteller: The GentleBros **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

NEU

HYRULE WARRIORS
DEFINITIVE EDITION

Action Nintendo und Koei Tecmo ziehen mit der *Zelda*-Action ein drittes Mal in den Kampf. Sieg auf ganzer Linie oder eine aussichtlose Sache?

Switch

AMIIBO

Typisch *Warriors* bekommt ihr es mit Horden an Gegnern zu tun. Wirklich gefährlich sind aber nur die Anführer.

Zu den neuen Charakteren gehört auch Linkle, die im Grunde eine muntere, weibliche Variante von Link ist und auf Doppelarmbrüste setzt.

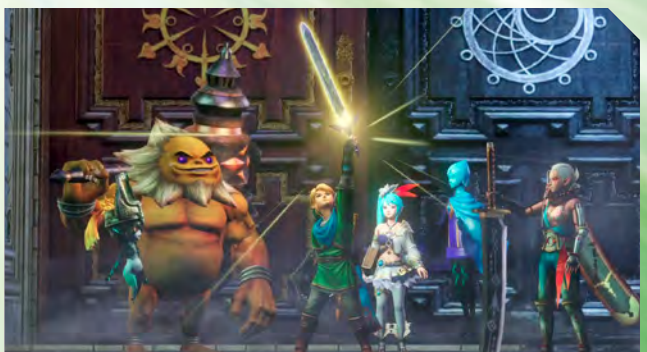
In der heutigen Zeit sind Complete Editions, HD-Editions, Definitive Editions und wie sie alle heißen wahrlich keine Seltenheit, schließlich sind quasi alle großen Spiele-Hersteller auf den Wiederveröffentlichungs-Zug aufgesprungen. So auch Nintendo, das immer mehr Wii-U-Spielen nun auf der Switch eine zweite Chance ermöglicht. Während viele der Neuauflagen mit Verbesserungen aufwarten, verdienen allerdings nur wenige ihren Namenszusatz so sehr wie *Hyrule Warriors Definitive Edition*. Schon der ursprünglich im September 2014 für Wii U erschienene Mix aus *Dynasty Warriors* und *Zelda* bot einen immensen Umfang, der mit diversen DLC-Paketen und kostenlosen Updates noch einmal reichlich erweitert wurde. Im März 2016 folgte mit der *Legendary Edition* eine 3DS-Umsetzung mit weiteren Verbesserungen, zusätzlichen Story-Missionen und Abenteuerkarten sowie noch einem Schwung neuer Charaktere und DLC-Add-ons. Die Switch-Fassung vereint nun all diese Inhalte in sich, ergänzt das mit verbesserter Grafik und Performance sowie der Möglichkeit, jederzeit zu zweit im Splitscreen-Koop spielen zu können.

Alles, was das Fan-Herz begehrt

Hyrule Warriors Definitve Edition richtet sich unmissverständlich an eingefleischte *Zelda*-Fans und zelebriert in jedem Aspekt des Spiels die reiche Serientradition. Das fängt bereits beim 29-köpfigen Charakterensemble an, das euch abseits von Serienheld Link (in drei Ausführungen) unter anderem in die Haut von weiteren Streitern des Lichts wie Zelda, Impa, Marin oder Midna sowie in die von diversen Fieslingen wie Ganondorf, Zanto oder Girahim schlüpfen lässt. Auch komplett neue Figuren wie die Magierin Lana, der Drachenritter Volga oder die muntere Linkle (quasi ein weiblicher Link) mischen mit und nehmen im etwa 20 bis 25 Stunden langen Story-Modus zentrale Rollen ein. Dieser verpasst dem altbekannten Gut-gegen-Böse-Storykonzept der *Zelda*-Spiele seinen eigenen Spin und versucht zu erklären, wieso all diese Personen aus verschiedenen Epochen und Welten zusammenfinden. Die Handlung ist beileibe nichts Besonderes oder gar irgendwie ausgeklügelt, doch unterm Strich spielt das auch keine Rolle. Der Reiz von *Hyrule Warriors* besteht auch in seiner Switch-Inkarnation viel mehr darin, mit seinen liebsten *Zelda*-Charakteren über die Schlachtfelder zu sprinten, die gegnerischen Fußsoldaten zu Tausenden mit klasse animierten Angriffen zu erledigen und sich mit den anderen Streitern im Kampf zu messen.

Monotone Schlachten

Und damit verbunden sind wir auch beim Knackpunkt eines jeden *Warriors*-Spiels angelangt: den Schlachten. Wie in den *Dynasty Warriors*-Titeln besteht eure Hauptaufgabe meist darin,



In *Hyrule Warriors* treffen *Zelda*-Veteranen auf viele bekannte Gesichter der Serienhistorie. Die spielbaren Figuren umfassen auch Neuzugänge wie Lana (rechts von Link).

Weicht ihr einer Spezialattacke eines gegnerischen Anführers aus, offenbart sich meist seine Schwachpunktanzeige (weißes Sechseck).

Mit im Kampf erbeuteten Materialien und Rubinen könnt ihr eure Charaktere dann im Basar neue Fähigkeiten erlernen lassen und in der Stufe steigern.

In manchen Schlachtfeldern tefft ihr auf kleine Besonderheiten wie giftige Dekuranhas oder Strahlzyklopen, die nur mit dem passenden Item beseitigt werden können.

die Hauptleute der gegnerischen Streitmacht auszuschalten und Festungen an wichtigen Schlüsselpunkten zu erobern. Dazu vermöbelt ihr eure Widersacher mit Combos aus leichten und schweren Schlägen und verpasst ihnen hin und wieder eine schicke Spezialattacke. Etwas Abwechslung kommt durch die verschiedenen Move-Sets der Charaktere und die Kämpfe gegen Zelda-typische Riesenmonster wie König Dodongo oder Gohma ins Spiel. Auch bei den Missionstypen haben sich die Entwickler – vor allem im Abenteuer-Modus – so einiges einfallen lassen, um gegen die Monotonie anzukämpfen. So müsst ihr zum Beispiel Quizfragen in Form von Duellkämpfen lösen, schneller als euer Gegner Rubine im Kampf erbeuten, das echte Exemplar unter zahlreichen Doppelgängern ausfindig machen und vieles mehr. Doch letztlich spielt sich *Hyrule Warriors* mechanisch trotzdem immerzu sehr ähnlich. Wem das zu dröge ist, der wird auch auf der Switch nicht mit *Hyrule Warriors* warm. Wem das aber nichts ausmacht, dem bietet diese ultimative Version genug Umfang für mehrere Hundert Stunden unkomplizierten Action-Spaß, die vor allem im Koop wie im Flug vergehen.

Charmante Abenteuer

Den Löwenanteil bildet der gerade erwähnte Abenteuer-Modus mit seinen 9 umfangreichen Karten, die verschiedenen *Zelda*-Teilen richtig super nachempfunden sind. Das erste Abenteuer basiert etwa auf dem Seriendebüt vom NES, wobei die Karte identisch zu der damaligen ist. Die verschiedenen Sektoren stellen jeweils eine Schlacht dar und an vielen Orten verdient ihr euch für einen Sieg zusätzlich zu den üblichen Belohnungen auch Item-Karten (die wiederum den Items des NES-*Zelda* entsprechen), mit denen ihr Secrets auf anderen Feldern offenlegt. Und wer schon das Original spielte, entdeckt die Geheimnisse sogar exakt an den gleichen Stellen wieder. Diese Liebe zum Detail legten die Entwickler bei allen Abenteuerkarten an den Tag. Auf der Termina-Karte (*Majora's Mask*) stürzt beispielsweise nach einer bestimmten Anzahl an Schlachten der Mond auf die Erde und startet die Karte neu, während auf der Cocolint-Karte die Instrumente der Sirenen aus *Link's Awakening* zum Einsatz kommen und so weiter. Überhaupt werden *Zelda*-Liebhaber an allen Ecken und Enden mit charmanten Kleinigkeiten verwöhnt, seien es die unverwechselbaren Soundeffekte, die Kostüme (zu denen nun auch welche aus *Breath of the Wild* zählen), das Einbeziehen *Zelda*-typischer Items wie Bomben und Bumerang in die Kampfmechaniken oder das Sammeln von Rubinen.

Da steckt viel drin

Die sechseckigen Klunker sowie allerhand von Gegnern fallengelassene Materialien in verschiedenen Seltenheitsstufen kommen euch dann im Basar zugute. Dort schaltet ihr Verbesserungen für eure Spielfiguren frei oder nutzt die Kriegskasse, um sie im Trainingslager aufzustufen. Schade nur, dass die Upgrades völlig identisch für alle 29 Figuren sind, was die Charakterentwicklung sehr repetitiv gestaltet. Etwas motivierender ist da schon die Jagd nach Herzteilen und -containern, goldenen Skulltulas und anderen Sammelgegenständen im Story-Modus und auf den Abenteuerkarten. Darunter sind nun auch die ursprünglich in der 3DS eingeführten Feen-Gefährten sowie Nahrung und Kleidungsstücke, mit denen ihr eure Feen verbessert. Jede der Feen verfügt über ein magisches Element und verschafft euch bestimmte Vorteile im Kampf. Mit der Nahrung stuft ihr die Helferlein hoch, die Anziehsachen verbessern ihre Eigenschaften. Das ist zwar keine alles verändernde Neuerung, bietet aber zumindest noch eine Möglichkeit, um eure Recken besser auf die Schlachten einzustellen.

Merklich aufpoliert

Auch sonst hat sich im Vergleich zur Erstveröffentlichung auf der Wii U in der *Definitive Edition* so einiges getan. Da wären diverse Komfortanpassungen, um die Spielerfahrung flüssiger zu gestalten. Auf einigen großen Maps wurden etwa Eulenstatuen hinzugefügt, die ab ihrer Aktivierung dank Ocarina der Zeit als Schnellreisepunkte dienen. Außerdem könnt ihr nun wie in *Fire Emblem Warriors* zwischen verschiedenen Charakteren hin und her wechseln und den KI-gesteuerten Helden Marschbefehle erteilen. Im Abenteuer-Modus könnt ihr nun zudem Item-Karten für Rubine kaufen, wodurch deutlich weniger Grinding nötig wird. Nicht zu verachten sind auch die technischen Verbesserungen angefangen bei der höheren Auflösung im TV-Modus (1080p statt 720p) über die höhere Weitsicht, die wesentlich selteneren Pop-ins von Gegnern und Objekten und die etwas besseren Texturen bis hin zu der spürbar

In *Hyrule Warriors* begnügt sich Zelda nicht mit einer Statistenrolle, stattdessen zieht sie mit ihrem Rapier munter mit in die Schlacht.

höheren Framerate – speziell im Koop. Selbst im Handheld-Betrieb läuft die Schlachtplatte flüssiger als noch auf der Tablet-Konsole und sieht dabei sogar etwas besser aus. Trotz der grafischen Verbesserungen ist *Hyrule Warriors* aber noch ein großes Stück von der grafischen Oberklasse auf der Switch entfernt, insbesondere was die Spielwelt angeht.

Wie viele andere Spiele, die Nintendo von der Wii U nun auf die Switch bringt, ist auch *Hyrule Warriors Definitive Edition* eine gute Gelegenheit für alle, die den *Zelda*-Actionableger bisher verpasst haben. Wenn ihr die Schlachten mit Spitzohr Link und Konsorten hingegen bereits auf einer anderen Konsole bestritten habt, ist diese ultimative Fassung nur dann wirklich interessant, wenn ihr die DLC-Karten für den Abenteuer-Modus noch nicht erlebt habt und das nun bequem auf der Switch nachholen möchtet. Spielumfang bietet die *Definitive Edition* jedenfalls genug, um sich bis zum nächsten *Zelda*-Hauptspiel damit die Zeit zu vertreiben.

Viktor Eippert

Die neun Karten des Abenteuer-Modus sind jeweils einem *Zelda*-Spiel nachempfunden, hier etwa *Majora's Mask*.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Trotz repetitiven Schlachten ein spaßiges Actionspektakel für *Zelda*-Fans"

Ich habe seinerzeit bereits etwas über 100 Stunden auf der Wii U in *Hyrule Warriors* versenkt und nochmal ein paar Dutzend in die 3DS-Umsetzung. Und trotzdem fesseln mich die Schlachten nun auf der Switch erneut an den Bildschirm. Die Gründe dafür sind die gleichen wie schon 2014: Zum einen ist *Hyrule Warriors* eines dieser Spiele, bei denen man wunderbar komplett abschalten und unkomplizierten Spaß haben kann. Zumal die *Definitive Edition* durch viele kleinere Anpassungen mechanisch noch besser feinjustiert ist und auch wesentlich flüssiger läuft als bisherige Fassungen. Zum anderen ist die *Zelda*-Thematik wirklich liebevoll in jede Faser des Spiels eingearbeitet, was mich als Fan der Abenteuer-Reihe stets bei der Stange hält und die monotonen Spielabläufe verkraften lässt.

Hyrule Warriors Definitive Edition

Termin: 18. Mai 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Omega Force/Team Ninja
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 55 Euro

GRAFIK 6
Technisch nur Mittelmaß, wird die Optik vor allem durch den gut getroffenen *Zelda*-Stil getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Ordentliche (aber eher seltene) englische Sprachausgabe trifft auf super passende Metal-Variationen der bekannten *Zelda*-Tracks.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung geht gut von der Hand, auch die Menüführung wurde mitunter verbessert.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Sofern euch die monotone Spielmechanik nicht stört, steckt hier genug Action-Spaß für Monate drin.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Sämtliche Schlachten können auch im Split-Screen zu zweit geschlagen werden.

AMIIBO 3
Ihr könnt bis zu fünf verschiedene Amiibo am Tag für zufällige Belohnungen scannen. Kaum der Rede wert.

PRO / CONTRA
- ++ Toll umgesetzte *Zelda*-Elemente/-Atmosphäre
- ++ Wahnwitziger Umfang
- \+ Abenteuer-Modus sorgt für Langzeitmotivation
- \+ 29 Figuren aus zig *Zeldas* mit eigenen Move-Sets
- \+ Mehr Kontrolle dank Charakterwechsel
- \+ Alle Schlachten im Koop spielbar
- – Gegner-KI nicht sehr helle
- – Story ziemlich belanglos
- –– Monotoner Spielablauf

WERTUNG/FAZIT

80

„Launiger Mix aus *Zelda* und *Dynasty Warriors* mit astronomischem Umfang"

SUSHI STRIKER
THE WAY OF SUSHIDO

3DS Switch

Geschicklichkeit In diesem leichtherzigen Puzzle-Spiel mit einem Hauch Rollenspiel für Switch und 3DS dreht sich alles nur um eines: Sushi und dessen Verzehr!

In der Welt von *Sushi Striker: The Way of Sushido* ist Sushi nicht einfach nur eine bloße Speise. Nein, nein, nein, die Happen aus Fisch oder Gemüse und Reis sind das mit Abstand Leckerste, was man sich vorstellen kann, und sind ein Geschenk der heiligen Sushi-Geister. Die Menschen sind sogar so verrückt danach, dass Kriege um die Hoheit über das Sushi ausbrechen. Während das übermächtige Imperium alles Sushi für sich haben will, kämpft die Widerstandsbewegung der unterdrückten Republik darum, den Genuss von Sushi allen Menschen auf der Welt zu ermöglichen. In diesem Setting übernehmt ihr den angehenden Sushi Striker Musashi (wahlweise auch als Mädel), der nach seiner ersten Sushi-Kostprobe auch ganz hin und weg ist und sich gegen das Imperium stellt, damit wirklich jeder diesen unglaublichen Genuss erleben kann.

Inhaltlich ist die Rahmenhandlung von *Sushi Striker* so überschaubar wie nur möglich und überraschend ist deren Verlauf auch kein Stück. Dank der mitunter bis ins Lächerliche überzeichneten Charaktere und der dazugehörigen Gags sowie der schicken Anime-Zwischensequenzen an wichtigen Schlüsselszenen bietet die Story aber dennoch einen gewissen Unterhaltungswert. Doch die Handlung der über 200 Levels umfangreichen Kampagne ist sowieso nur nettes Beiwerk zum süchtig machenden Puzzle-Gameplay mit leichtem Rollenspielanstrich.

Sushi am laufenden Band

Ausgefochten werden die Auseinandersetzungen in diesem heiteren Spiel für Switch und 3DS (wir erhielten vor Release lediglich die Switch-Fassung von Nintendo zum Testen) in Sushi-Duellen zwischen zwei Sushi Strikern. Dabei könnte das grundlegende Spielprinzip wie in allen guten Puzzle-Spielen nicht einfacher sein: Um zu gewinnen, müssen beide Striker schnellstmöglich Sushi futtern, um so möglichst hohe Stapel mit leeren Tellern aufzubauen und diese dann ihrem Gegenüber an den Latz zu werfen, bis der keine Lebenspunkte mehr hat. Das Sushi fährt auf je drei Laufbändern pro Spieler über den Bildschirm, wobei ein siebtes Band in der Mitte für beide zugänglich ist. Um einen Tellerstapel zu erzeugen, müsst ihr Teller der gleichen Farbe (diese gibt die Güte und somit Schadensstärke an) miteinander kombinieren, wobei ihr nicht über andersfarbige Sushi-Tellerchen springen dürft. Es geht also darum, geschickt zwischen den Bändern hin und her zu wechseln, um innerhalb von ein paar Sekunden eine möglichst lange Kette zu erzeugen.

Die Begegnungen mit Musashis Widersachern sind witzig gemacht und setzen auf eine Over-the-top-Inszenierung und gelegentlichen Slapstick-Humor.

Immer wieder bekommt ihr es mit Gegnern zu tun, die euch das Leben mit gemeinen Zaubern schwer machen, etwa wenn sie Eimer auf euren Bändern erscheinen lassen.

Im Verlauf des Spiels sammelt ihr verschiedene Sushi-Geister, die euch einzigartige Spezialfähigkeiten gewähren. Die Team-Zusammenstellung ist daher sehr wichtig.

Schmackhafte Kämpfe

Doch natürlich kommen noch viele weitere Mechaniken und Kniffe hinzu, die dem simplen Grundprinzip erstaunlich viel Tiefgang verleihen. Da wären Sushi-Festivals, die ihr aufladen müsst und die dann kurzzeitig die Güte eures Sushis steigern, eure Bänder beschleunigen und euren Schaden verstärken. Oder Regenbogenteller, die ihr durch Ketten mit sieben oder mehr Tellern erzeugt und die mit jeglicher Farbe kombinierbar sind. Oder Spezial-Items wie Bomben, die zusätzlichen Schwung in die Matches bringen. Auch das Werfen der Teller will gelernt sein, da es verschiedenste Möglichkeiten gibt, den Schaden zu verstärken. Wirft man etwa Tellerstapel der gleichen Farbe hintereinander, wird ein Combo-Bonus aufgeschlagen. Ein weiterer Multiplikator kommt hinzu, wenn zusätzlich zur gleichen Farbe Teller verbunden werden, auf denen die gleiche Sorte Sushi liegt.

Vielseitiges Angebot

Den meisten Spielraum bei eurer Taktikgestaltung gewährt euch die Zusammenstellung eures dreiköpfigen Sushi-Geister-Teams. Ähnlich wie in *Pokémon* sammelt ihr die knapp 50 verschiedenen Helfer im Spielverlauf und entwickelt sie mit zunehmenden Erfahrungspunkten weiter – inklusive der Verwandlung in neue, stärkere Formen. Nicht nur bestimmen die Geister, welches Sushi auf euren Bändern landet, jeder Geist gewährt euch einen einzigartigen Zauber. Diese Spezialfähigkeiten sind die Würze im Sushi-Duell, da sie kurzzeitig sehr mächtige Vorteile bringen und mitunter sogar die Spielregeln ändern. Von Schilden, Schadensboostern und anderen Modifikatoren über Zauber, die sich auf das Sushi auswirken, bis hin zu fiesen Sabotage-Aktionen, die euer Gegenüber zum Schwitzen bringen, wird eine reichhaltige Auswahl für jeden Spielertypen geboten.

Unausgegorene Steuerung

Für Kopfzerbrechen sorgt leider immer wieder die nicht ganz sauber umgesetzte Steuerung. Bedient ihr das Spiel mit dem Controller, wählt ihr mit dem linken Stick das gewünschte Sushi aus, mit dem die Kette losgehen soll und schiebt die Teller durch Halten des A-Knopfes ebenfalls mit dem Stick dann übereinander. Dummerweise ist die Auswahl des Sushis furchtbar ungenau, weshalb man in der Hektik des Gefechts unnötig oft den falschen Teller erwischt oder wertvolle Zeit mit dem Zielen verliert. Dieses Problem kann man im Handheld-Modus mit der Touchscreen-Steuerung zwar umgehen, doch ideal ist das ebenfalls nicht, da man mit dem Finger einen Teil der Spielfläche verdeckt und dadurch die Übersicht leidet. Zwar hat uns die fummelige Steuerung nie den Sieg gekostet, doch oft genug verpassten wir deswegen eine geniale Kette oder eine nützliche Combo.

Wer über die Steuerungs-Macken hinwegsehen kann und kein Problem mit einer Anime-Aufmachung und teils albernem Humor hat, bekommt mit *Sushi Striker* einen interessanten Puzzler geboten, der zusätzlich zu seiner etwa 12-stündigen Kampagne mit Geheimlevels, einem Knobelmodus, Highscore-Jagd, Herausforderungen in jedem Level sowie einem spaßigen Mehrspieler-Modus (online, lokal und an einem Gerät) viel zu bieten hat. In diesem Sinne: Wohl bekomms! **Viktor Eippert**

Habt ihr eine Sushi-Kette begonnen, werden weitere kombinierbare Teller für eine bessere Übersicht heller dargestellt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Charmant, witzig und spaßig – mein bisheriger Switch-Geheimtipp des Jahres!“

Das mag ich so an Nintendo: Neben ihren großen Marken wie *Mario, Zelda, Animal Crossing* und den anderen üblichen Verdächtigen veröffentlichen die Japaner auch immer wieder quirlige Spiele mit ungewöhnlichem Setting oder Konzept. *Sushi Striker* ist heiter, konnte mit seinen völlig durchgeknallten Charakteren bei mir so einige Lacher hervorlocken und macht vor allem einfach Spaß. Das Spielsystem ist grundlegend simpel genug, um es für eine schnelle Runde im lokalen Mehrspieler einem Neuling in wenigen Minuten nahezubringen, bietet gleichzeitig aber genug Komplexität, sodass sich erfahrene Puzzle-Spieler wohlfühlen. Ich werde zweifelsfrei auch weiterhin noch viele Sushi-Matches bestreiten, hoffe allerdings auf einen Patch, der die nervige Stick-Steuerung verbessert.

Sushi Striker: The Way of Sushido

Termin: 08 Juni 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Indiezero
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50/40 Euro (Switch/3DS)

GRAFIK 8
Die Optik von *Sushi Striker* ist liebevoll gemacht und bietet viele charmante Details. Einige zentrale Storyszenen sind sogar mit Anime-Sequenzen umgesetzt.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Der Titelsong ist unverschämt gut, die restliche Musik ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Dazu kommt eine ordentliche Englisch-Vertonung und eine sehr hilfreiche Soundkulisse.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Die große Schwäche des Spiels. Die Stick-Steuerung ist zickig und ungenau, die Touch-Steuerung kostet hingegen Übersicht.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Die Story beschäftigt rund 12 Stunden, inklusive aller Geheimlevels und Herausforderungen noch mal so lang.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Ihr könnt euch online, lokal oder mit zwei Joy-Cons an einer Konsole mit einem Mitspieler duellieren. Entweder in einem gewöhnlichen Kampf oder im Allerlei-Kampf, in dem auch per Zufall Bonus-Items auf den Bändern landen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Spielsystem leicht zu erlernen, schwer zu meistern
- ✚✚ Viele Möglichkeiten zur Taktikgestaltung
- ✚ Charmante Aufmachung
- ✚ Verrückte Charaktere, viel (Wort-)Witz
- ✚ Geheimabschnitte
- ➖ Vorhersehbare Handlung
- ➖➖ Unausgegorene Steuerung

WERTUNG/FAZIT

80

„Spaßiger, heiterer Puzzler mit cleverem und schön strategischem Spielkonzept“

Switch

AMIIBO

LITTLE NIGHTMARES COMPLETE EDITION

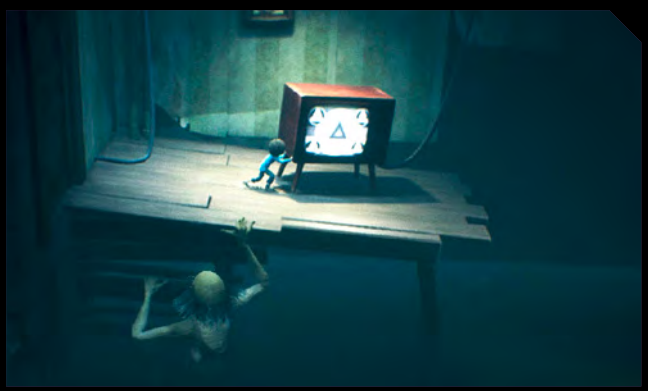
Action-Adventure Kindheitsängste zum Nachspielen – kann so etwas Spaß machen? Dank *Little Nightmares* dürfen wir der Frage nun auch auf der Switch nachgehen. Mit im Paket: alle DLCs, die das Gruselerlebnis deutlich verlängern.

Ein stummes Mädchen im gelben Regenmantel. Gefangen in einem stählernen Albtraum. Verfolgt von grotesken Gestalten, die sie packen, rauben, fressen wollen! Fast ein Jahr ist vergangen, seit *Little Nightmares* mit diesem bizarren Konzept für Aufsehen gesorgt hat. Nun hat es der Überraschungshit der schwedischen Tarsier Studios auch auf die Switch geschafft: Der stimmungsvolle Gruselplattformer umfasst neben dem Hauptspiel auch alle DLC-Erweiterungen und liefert somit deutlich mehr Spielzeit als bei seiner Erstveröffentlichung. Allerdings schlägt diese Version auch mit 35 Euro zu Buche! Dafür bekommt ihr ein beklemmendes und verdammt düsteres Abenteuer, das zwar eine tolle Atmosphäre bietet, sich aber auch ein paar spielerische Schnitzer leistet.

Zwei Kinder im Albtraum

Die Heldin des Hauptspiels hört auf den Namen Six, ein stummes Mädchen, das nur einen gelben Regenmantel und ein Feuerzeug bei sich trägt. Six versucht, aus dem Schlund zu entkommen, ein grauenvolles Schiff, in dem Kinder von unheimlichen Erwachsenen festgehalten werden. Ihr Weg führt durch fünf albtraumhafte Kapitel, in denen sie ein trostloses Gefängnis, die grotesk überdimensionierte Behausung eines Puppenmachers und eine abscheuliche Küche voller Fleischabfälle durchqueren muss. Nach etwa vier Stunden hat man das Abenteuer durchgespielt und den verstörenden Abspann erlebt. Danach warten die Bonuskapitel auf euch, die nochmal gute drei Stunden Spielzeit auf die Waage bringen und einen

In diesem Raum mit den überdimensionierten Möbeln lösen wir ein simples, aber gut gemachtes Geschicklichkeitspuzzle. Davon hätten wir gern mehr gesehen!



Die Switch-Fassung enthält auch alle Erweiterungen. Darin spielen wir einen Jungen, dessen Abenteuer auf tragische Weise mit dem von Six verknüpft ist.

In der Küche muss Six diesen grässlich deformierten Köchen ausweichen – das spielt sich anfangs spannend, wird nach einer Weile aber auch etwas nervig.

neuen Helden in den Mittelpunkt rücken. Seine Geschichte verläuft fast parallel zu der von Six und liefert neue (zutiefst traurige) Einblicke in die bizarre Gruselwelt von *Little Nightmares* – spielerisch zwar nicht besser als das Hauptspiel, aber trotzdem eine spannende Ergänzung!

Spannung und Ärger

Six besitzt zwar keine speziellen Fähigkeiten, kann aber zumindest springen, klettern, die Umgebung mit einem Feuerzeug beleuchten und kleine Gegenstände benutzen. Außerdem ist sie im Vergleich zu ihrer Umwelt geradezu winzig, was sich auch aufs Gameplay auswirkt: So können Kühlschränke etwa als Klettergerüst dienen, aus Schrankschubladen werden Leitern und Türklinken schweben in unerreichbarer Höhe. Diese Mechanik kommt in vielen physikbasierten Puzzles zum Einsatz: In einer Szene müssen wir beispielsweise mittels Fleischwolf eine Wurstkette herstellen, an der sich Six zum Ausgang entlanghangelt. Von solchen guten Ideen hätten wir gerne mehr gesehen! Doch oft muss Six einfach nur über Kisten klettern und Schlüssel sammeln, um damit Türen aufzuschließen, das wirkt auf Dauer etwas einfallslos – spielerisch schöpft *Little Nightmares* sein Potenzial nicht ganz aus.

Schade: Einige Geschicklichkeitsaufgaben kosten aufgrund der etwas ungenauen Steuerung und manchmal unvorteilhaften Kameraperspektiven mehr Nerven als sie eigentlich müssten. *Little Nightmares* ist nämlich kein 2D-Plattformer, sondern spielt komplett in 3D-Umgebungen – wir steuern Six also nicht nur seitwärts, sondern auch in der Tiefe des Raumes! Das klappt zwar meistens gut, sorgt aber manchmal dafür, dass wir von einer Plattform runterfallen oder von einem Gegner erwischt werden, einfach weil die Kamera nicht immer im optimalen Winkel auf das Geschehen blickt. Auch die Kollisionsabfrage und das Benutzen von Objekten arbeiten häufig unsauber. Dadurch müssen wir Aktionen ab und zu wiederholen, weil sie beim ersten Versuch nicht richtig erkannt werden.

Nervige Bildschirmtode

Wenn man nicht gerade Umgebungspuzzles löst, ist man vor allem damit beschäftigt, den Bewohnern des Schlundes auszuweichen. Darunter etwa ein blinder Kerl mit Hut, der Six mit seinen scheußlich langen Armen durch die Levels verfolgt und sie aus Verstecken herauszerrt. An anderer Stelle muss sich Six an aufgedunsenen Schiffsköchen vorbeischleichen und dabei keinen Laut von sich geben. Wer Stealth nicht ausstehen kann, sei gewarnt: In *Little Nightmares* wimmelt es nur so von Schleich- und Verfolgungsszenen! Manche davon sind hochspannend geraten und treiben den Puls ordentlich in die Höhe. Allerdings fallen einige auch unnötig nervig aus: Zu oft wird man von Gegnern entdeckt, ohne genau zu wissen, was man eigentlich falsch gemacht hat. Manchmal sind die Aufgaben auch nicht direkt ersichtlich, man ist gezwungen, einfach draufloszuprobieren – dieser Trial-and-Error-Ansatz sorgt für viele unfreiwillige Bilschirmtode. Das wäre noch okay, gäbe es nicht die langen Ladezeiten: Oft müssen wir zwanzig bis dreißig Sekunden warten, bis wir nach einem Fehltritt weiterspielen können – viel zu lang! Außerdem sind manche Checkpoints nicht gut gesetzt, sodass wir immer wieder mal gezwungen sind, ein Puzzle oder eine Verfolgungsszene zu wiederholen.

Solide Grafik, aber nur in 720p

Grafisch ist *Little Nightmares* trotz Unreal Engine 4 und stimmungsvoll ausgeleuchteter Kulissen kein Highlight: Die wenigen Gegner sind ungelenk animiert und das Leveldesign lässt nach einer Weile Fantasie vermissen. Da hätten wir uns etwas mehr Kreativität gewünscht, das Thema hätte es sicher hergegeben! Die Switch-Version läuft auch im TV-Modus nur in 720p, dadurch wirkt sie deutlich verwaschener als etwa die PC-Variante. Viel besser ist dagegen das unheimliche Sound-Design gelungen: Das Spiel wird stets von einer bedrohlichen Klangkulisse untermalt, die durchgängig für Gänsehaut sorgt! **Felix Schütz**

Einen Gutteil der Spielzeit verbringt man damit, Six an diesem ekligen Typen vorbeizubugsieren, der das Kind mit seinen grotesk langen Armen verfolgt.

MEINUNG
Felix Schütz

„Stimmungsvoll und gruselig, aber auch auf Switch mit klaren spielerischen Mängeln."

Eigentlich liebe ich Spiele in der Art von *Little Nightmares*, besonders das Setting finde ich hochspannend! Und tatsächlich sind manche Szenen wirklich atmosphärisch geraten, das düstere Sound-Design und ein paar gruselige Einfälle sorgten bei mir für wohliges Unbehagen. Allerdings habe ich mich auch oft über die Ungenauigkeiten in der Steuerung, die etwas fantasielosen Levels und das häufige Trial-and-Error geärgert. Auch der Anteil an Schleich- und Verfolgungsszenen ist für meinen Geschmack zu groß, mir wären mehr coole Puzzles deutlich lieber gewesen. Die Switch-Fassung enttäuscht ein wenig durch die geringe Auflösung und die langen Ladezeiten. Löblich finde ich zwar, dass alle DLCs enthalten sind, bei einem stolzen Preis von 35 Euro darf man das aber natürlich auch erwarten.

Little Nightmares: Complete E.

Termin: 18. Mai 2018
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Tarsier Studios
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6

Einige stimmungsvoll gestaltete Kulissen. Gegner sind aber ungelenk animiert und den Schauplätzen mangelt es an Vielfalt. Auf Switch gibt's nur 720p.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Sehr sparsam eingesetzte Musik und eine beängstigende Geräuschkulisse sorgen für Atmosphäre.

STEUERUNG 6

Unterstützt: Pro Controller
Simple Steuerung, die allerdings unter ungenauer Kollisionsabfrage und oft unvorteilhaften Perspektiven leidet.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Das Hauptspiel mit Heldin Six beschäftigt euch etwa vier Stunden. Danach folgt die Erweiterung „Geheimnisse des Schlundes", die euch nochmal rund drei Spielstunden liefert. Wiederspielwert gibt's leider nicht.

AMIIBO 2

Falls ihr den Pac-Man-amiibo besitzt, könnt ihr damit die „Pakku Maske" freischalten. Die verpasst Six einen gruseligen Look, wirkt sich spielerisch aber nicht aus.

PRO / CONTRA

- ++ Gelungene, albtraumhafte Atmosphäre
- + Simple, aber unterhaltsame Rätsel
- + DLC-Erweiterungen im Kaufpreis enthalten
- + Ein paar richtig spannende Schleich-Szenen …
- − … die zu oft mit Trial-and-Error nerven
- − Checkpoints liegen zu weit auseinander
- − Steuerung reagiert manchmal ungenau
- −− Zum Teil störend lange Ladezeiten

WERTUNG/FAZIT

69

„Trotz Trial-and-Error und langen Ladezeiten: ein spannendes, extrem düsteres Abenteuer."

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

Switch

Beat 'em Up Umfangreicher als Edmond Honda, älter als Gen, elektrifizierender als Blanka und fast schon so kultig wie Ryu selbst: *Street Fighter* wird 30 und haut eine Collection raus!

Kollege „Hau den"-Lukas Schmid hat euch in der Vorschau zu *Street Fighter: 30th Anniversary Collection* vor Kurzem ja bereits die geschichtlichen Hintergründe der Serie sehr schön vorgestellt, ebenso den Umfang des Pakets. Wir kümmern uns im folgenden Test also um das echte Fleisch! Bei satten 30 Jahren Prügelspielgeschichte und mächtigen zwölf Titeln in der Sammlung gibt es davon schließlich reichlich!

Schicker als Dudley

Bei der Kür verdient die *30th Anniversay Collection* schon mal hervorragende Wertungen! Dank der historischen Dokumente und Charakter-Biografien in der *Street Fighter*-Chronik kann man als Fan der wohl berühmtesten Prügelspielserie der Welt hier richtig tief in die Materie eintauchen und seine Faszination wunderbar ausleben. Das Highlight im umfangreichen Bonusmaterial sind die Originalsoundtracks – erstklassig zusammengestellt und in einer klasse Qualität abgemischt, lohnt es sich hier, die Boxen voll aufzudrehen und vor allem die Tracks aus der *Alpha*- und *3rd Strike*-Ära einfach mal in Dauerschleife durch die Nachbarschaft brettern zu lassen. Während ihr euch so durch die starken Extras schlängelt, dürften euch auch bereits die nicht vorhandenen Ladezeiten sehr positiv auffallen: Die *30th Anniversay Collection* ist schnell – sauschnell! Wenn ihr möchtet, könnt ihr innerhalb von Sekunden durch 30 Jahre Straßenschlägerei hin und her schalten, inklusive der Trainings- und Onlinespielmodi für *Street Fighter Turbo: Hyper Fighting, Super Turbo, Alpha 3 und 3rd Strike*. Die laufen alle schnörkellos und dürften nach dem Stapellauf des Spiels auch gut besucht sein. Auch sonst ist die Aufmachung klasse! Es gibt eine Breit- und Vollbildanzeige oder auf Wunsch

Selbstverständlich ist das originale *Street Fighter* aus Nostalgiegründen mit dabei, spielerisch zeigt es sich aber etwa so zeitgemäß wie ein Telefon mit Wählscheibe.

Die absoluten Cracks wissen: Wenn man im Dramatic-Battle-Modus in *Alpha 3* das Timing genau hinbekommt, donnert man Balrog glatt sechs A-Ism-Levels ans Kinn!

WIR HOLEN MEHR FÜR EUCH RAUS

In *Alpha 3* können *Anniversary*-Besitzer zwei geniale Bonus-Spielmodi aktivieren. Leider sagt euch das als Käufer keine Sau. Darum erklären wir euch, wie es geht.

Anno dazumal hat man bei den Spielhallen-Automaten zu *Street Fighter Alpha 3* Kleingeld eingeworfen, drei ganz bestimmte Tasten gedrückt gehalten und durfte danach im Dramatic Battle (zwei gegen einen) oder Survival-Modus ran. Kleingeld gibt es jetzt nicht mehr, die Modi aber schon!

Wählt in der *Collection* das Spiel *Street Fighter Alpha 3* und wartet ab, bis ihr den links abgebildeten Bildschirm zu sehen bekommt. Haltet ihr …

… bei dem obigen Bildschirm alle drei Kick-Tasten (leicht, mittel und schwer) gedrückt und wählt ihr danach Ryu oder Ken, startet ein Dramatic Battle.

Haltet ihr bei dem Screen ganz oben alle drei Punch-Knöpfe (leicht, mittel und schwer), startet das Spiel im Survival-Modus.

Originalauflösung inklusive stylisher Rahmen. Alles wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet, auch wenn es mal um die weniger ruhmreichen Episoden der *Street Fighter*-Geschichte geht. Die Display-Effekte stammen (auf Wunsch) aus der Spielhalle. Die ROMs, also die eigentlichen zwölf Softwarepakete, ebenfalls. Und das ist leider bisweilen ein kleines Problem …

Ein echter Tiefschlag

Das größte Manko der Coin-up-Originale: Wir vermissen etliche der richtig guten Spielmodi, die erst später bei den Konsolenversionen der einzelnen Games vorgestellt wurden. Die Storyline in *Alpha 3* fällt so komplett flach. Einstellbare Handicaps und Spezialregeln? Nope! Selbst die saustarken Dramatic- und Survival-Modi sind auf den ersten Blick verschollen. Weil es sich um die Spielhallen-Software handelt, könnt ihr diese genialen Bonusrunden mit einem Trick aber wenigstens noch freischalten (siehe Kasten links), indem ihr eurer Konsole einen Münzeinwurf vorgaukelt. Bei der Steuerung fehlt uns außerdem ganz brutal die Möglichkeit zur Doppelbelegung von Tasten, die sich in der *Alpha*-Ära etwa für Alpha Counter, Ausweichrollen oder Recoverys nach einem Treffer etabliert hatte. Immerhin werden die Steuereinstellungen für bis zu zwei lokale Kämpfer system- und spielübergreifend global erfasst – ihr stellt also nur einmal eure Steuerung auf eure Bedürfnisse um, nicht für jedes der zwölf Einzelspiele separat. Gut so! Die gewohnten Slowdowns der klassischen *Street Fighter*-Generation sind dabei (und in dieser Form unter Puristen auch erwünscht), die uralten Coin-up-Bugs wie zum Beispiel der Ausfall der Hitbox bei Sagat aber auch. Unterm Strich: echt gut! Hätte aber „gut plus“ sein können. **Benjamin Kegel**

Klar, an die Steuerung mit Arcade-Sticks und SNES/PSX-Joypads kommt nix ran, die Kontrolle ist aber auch so schön bissig!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Bis auf drei, vier verbesserungswürdige Punkte ist die Kollektion rundum spitze!“

Auf die Gefahr hin, dass Lukas mich enttäuscht anschaut und Marco mich sogar haut, muss ich den Kollegen leider widersprechen. Nach reiflicher Überlegung und nach etlichen hundert in *Street Fighter* versenkten Stunden erdreiste ich mich zu sagen, dass die virtuelle Schlägerei ihren Höhepunkt zur *Alpha*-Ära gefeiert hat. *Street Fighter Alpha 3* ist ein Prügelspiel-Gott! Und auch wenn es in der *Collection* nur die restriktive Dramatic-Battle-Version (also gegen Adon, Akuma, Balrog, Vega, Sagat und Bison) gibt, kann ich dieses Bonusspiel wärmstens empfehlen! Überhaupt ist es fantastisch, innerhalb einer Sammlung zu sehen, wie sehr sich die *Street Fighter*-Serie in 30 Jahren grafisch und stilistisch weiterentwickelt hat. Ein tolles Sammlerstück!

Street Fighter 30th A. C.

Termin: 29. Mai 2018
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Die Grafikpracht ist natürlich extrem vom gewählten Spiel abhängig, gerade in der *Alpha*- und *3rd Strike*-Ära findet *Street Fighter* aber einen großartigen Stil.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch (multilingual)
Die Sprache ist Einstellungssache, die Soundeffekte und rassige Musikauswahl sind aber immer top!

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Pro Controller oder gar nichts, die Steuerung an den Joy-Cons ist eher bescheiden. Schade, dass die Justierung der Button-Belegung rudimentär ausfällt.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer/Marco
Vor der Auswahl eines Spiels könnt ihr über die Menü-Taste den Schwierigkeitsgrad einstellen – unten genau hinschauen, kann man leicht übersehen.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2-8
Exklusiv für die Switch (hurra!) gibt es neben den Online-Matches einen Acht-Spieler-Turniermodus, für den allerdings vier Switch-Konsolen zusammengeschlossen werden müssen. Fast wie damals 1992!

PRO / CONTRA
- ✚ Zwölfmal Schlägerei vom Feinsten
- ✚ Ein großartiger Überblick über die 2D-*SF*-Ära
- ✚ Alle wichtigen 2D-Namen sind mit dabei.
- ✚ Ordentliche Steuerung, schnelle Ladezeiten
- ✚ Jede Menge Bonusmaterial für Fans
- ➖ Rudimentär ausgefallene Tastenbelegung
- ➖ Die altbekannten Bugs sind weiter mit dabei.
- ➖ Verzichtet auf einige starke Konsolen-Spielmodi

WERTUNG/FAZIT

80

„Nicht die bestmögliche *SF*-Sammlung, aber auf jeden Fall eine verdammt gute!“

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

Rollenspiel Die Mischung macht's: Das Entwicklerstudio Airship Syndicate kombiniert westliches Artdesign à la *Darksiders* mit japanischer Rundentaktik. Doch geht der Mix auch auf?

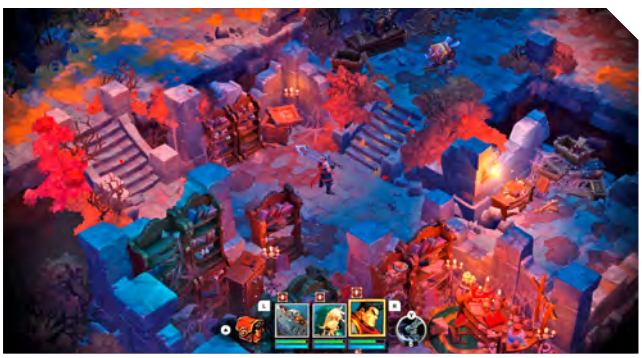
1998. Der amerikanische Comiczeichner Joe Madureira hat mit der Serie *Battle Chasers* gerade einen sensationellen Meilenstein geschaffen. Das düstere Fantasywerk begeistert nicht nur durch seine ebenso finstere wie detaillierte Welt, sondern auch durch seine aufwendigen Zeichnungen, die mit bulligen Rüstungen, muskelbepackten Monstern und voluminösen Rundungen sofort ins Auge fallen. Der Erfolg ist jedoch nicht von langer Dauer, drei Jahre später muss Madureira aufgrund immer größerer Veröffentlichungsabstände mit Ausgabe 9 vorläufig beenden. Wir springen ins Jahr 2017: *Battle Chasers* befindet sich nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne in Form eines Spiels für PC und Konsolen wieder in aller Munde und möchte neben den alten Comicfans vor allem Freunde des Genres rundenbasierter JRPGs für sich begeistern. Ein passender Gedanke, immerhin lieferten diverse Serien aus Nippon bereits die artistische Vorlage für Madureiras Comic.

Vom Papier auf den Bildschirm

Wer das gedruckte Original kennt, wird mit den Charakteren sofort vertraut sein, denn alle Hauptfiguren haben ihren Weg nach *Nightwar* gefunden. Nach dem Verschwinden ihres Vaters ergreift die junge Gully seine mächtigen Kampfhandschuhe und macht sich, in Begleitung ihrer Kameraden Garrison, Calibretto, Monika und Knolan, auf die Suche nach ihm. Das Luftschiff der Truppe wird allerdings über der mysteriösen Halbmondinsel angegriffen und zur Notlandung gezwungen, woraufhin sich die Helden aus den Augen verlieren. Erst später im Verlauf des Abenteuers wird klar, dass eine geheimnisvolle Totenbeschwörerin ihre Klauen im Spiel hat. Zugegeben, *Nightwar* punktet nicht unbedingt mit dem innovativsten Plot und bleibt bei der Charakterentwicklung die meiste Zeit über sehr oberflächlich. Dafür setzt das Spiel seine Prioritäten lieber klar auf das Gameplay.

Auf einer Übersichtskarte steuert ihr die Heldentruppe über feste Knotenpunkte durch die Spielwelt, was durch die vorgegebenen Pfade ein wenig an eine Art Brettspiel erinnert. Zufallskämpfe gibt es keine, dafür könnt ihr der Konfrontation auf dem Weg vor euch nicht ausweichen. Sobald die Schwerter gezückt werden, wechselt das Geschehen in die Kampfansicht, wo sich Freund und Feind gegenüberstehen. Bis zu drei Helden können gleichzeitig an einem Gefecht teilnehmen und jeder bringt seine persönlichen Stärken mit. Gully übernimmt ihrer zierlichen Gestalt

Auf der stilvollen, wenn auch etwas sterilen Karte steuert ihr Dungeons und andere Gebiete an und nehmt es mit Gegnern auf, die regelmäßig den Weg versperren.



Die Verliese erinnern stark an *Diablo* und laden zum Erkunden ein. Hier gibt es viel abzustauben und auch das eine oder andere Rätsel zu lösen.

Mit genügend Gold – wovon ihr grundsätzlich immer zu wenig habt – könnt ihr eure Stadt mit der Zeit ausbauen und bei den Händler wertvolle Ausrüstung kaufen.

zum Trotz die Rolle des Tanks, Garrison hingegen konzentriert sich vollends auf die Offensive.

Beeindruckende Kämpfe

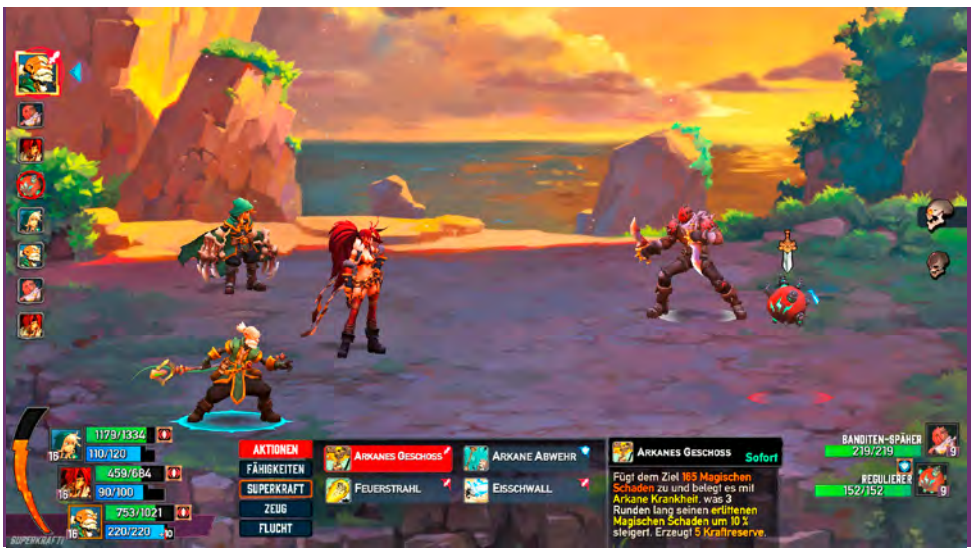
Die Reihenfolge, wann welche Figur eine Aktion ausführen kann, wird mithilfe des Initiativesystems ermittelt, das auf der linken Bildschirmseite angezeigt wird. Wichtig ist hierbei aber auch, ob euer gegenwärtig ausgewählter Charakter Aktionen oder Fähigkeiten einsetzt. Erstere werden sofort ausgeführt und sind im Wirkungsgrad nicht allzu kampfentscheidend. Fähigkeiten hingegen erfordern neben Mana-Einsatz auch ein bisschen Vorbereitungszeit. Der Pool an magischer Energie ist das ganze Spiel über recht begrenzt, weshalb ihr ausgiebig Gebrauch vom Kraftreserve-Feature machen solltet. Für einfache Angriffe füllt sich so nämlich eine Art rotes Bonus-Mana, das ihr nur für den aktuellen Kampf nutzen könnt. Hierdurch steht man jederzeit vor kniffligen Entscheidungen. Soll man zunächst seine Reserven aufbauen? Oder lieber gleich mit mächtigen, aber kostenintensiven Fähigkeiten in die Vollen gehen? Gepaart mit unzähligen Talenten, über 150 Gegnertypen und tollen Animationen ist der rundenbasierte Kampf das Hoheitsgebiet von *Nightwar*.

Probleme weist das Spiel aber bei der eigenen Ausbalancierung auf. Spätestens ab dem dritten der insgesamt acht Hauptdungeons treten hin und wieder stärkere Gegnerscharen auf, die eurer Truppe klar überlegen sind. Um gegen die harten Bossgegner anzukommen, müsst ihr daher auch mal grinden. Auch bessere Ausrüstung findet sich in *Nightwar* erheblich schwieriger als man zunächst glauben mag – oder sie ist aufgrund spärlich verteilter Goldhaufen kaum zu bezahlen. Fehlende Komfortfunktionen wie etwa das Beschleunigen des Kampfgeschehens, wenn man gegen unterlegene Feinde antritt, untermauern das eh schon langsame Spieltempo – gut ein Viertel der rund 25 Stunden Spielzeit fließt in den nötigen Grind. Klar, Animationen und Spielumgebung sind hübsch – aber dies ist kein Grund, das Tempo des Spiels dermaßen herunterzudrosseln.

Akustische Debuffs

Wo wir das Thema Geschwindigkeit gerade schon ansprechen. Unnötig gebremst wird das Spieltempo auch durch die langen Ladezeiten beim Wechsel von Weltkarte zu Dungeons und teilweise auch beim Start eines Kampfes. Außerdem kommt es zu gelegentlichen Rucklern und auch die Musikuntermalung schwächelt etwas. Zwar werden ungewöhnliche Klänge mit einer Mischung aus japanischer Geige und Electrosounds geboten, doch wirklich motivierende Tracks für das Kampfgeschehen sind eine absolute Seltenheit. Auch überzeugen längst nicht alle deutschen Sprecher, ausgerechnet Gully kommt zu gezwungen und übermotiviert rüber und bei den deutschen Texten gibt es hin und wieder kleinere Flüchtigkeitsfehler. Eine nicht ganz saubere Abmischung bei der Lautstärke sorgt für weiteren Frust im Gehörgang, trübt den Spielspaß in seiner Gesamtheit aber nur unwesentlich.

Marco Cabibbo/Viktor Eippert



Die Kämpfe sind recht knackig und ziehen sich aus Ermangelung einer Beschleunigungs-Funktion etwas in die Länge.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Eigentlich genau mein Genre, aber eben nicht ganz mein Spiel."

Sei es nun *X-COM*, *Final Fantasy Tactics* oder *Etrian Odyssey*: Sobald ich in einem Taktik-Rollenspiel die Möglichkeit bekomme, meinen nächsten Zug genauestens zu planen, fühle ich mich sofort pudelwohl. *Battle Chasers: Nightwar* entspricht daher genau meiner Kragenweite, patzt auf lange Sicht aber leider bei den taktischen Möglichkeiten und den Komfortfunktionen, die ich bei diesem Genre mittlerweile voraussetze. Wo *Nightwar* sein spielerisches Potenzial nicht ganz ausschöpft, geht es wenigstens optisch in die Vollen und macht aus jeder Auseinandersetzung ein wahres Kunstwerk. Obendrauf gibt es noch zufallsgenerierte Dungeons, gut miteinander harmonierende Charaktere und umfangreiche Craftingoptionen. Wer wieder mal etwas Klassisches spielen möchte, kann zuschlagen.

Battle Chasers: Nightwar

Termin: 15. Mai 2018
Hersteller: THQ Nordic
Entwickler: Airship Syndicate
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Der Comicstil von Joe Madureira wurde klasse im Spiel umgesetzt und sorgt für sehr schicke 2D-Optik in sämtlichen Abschnitten von *Nightwar*.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Eine durchwachsene deutsche Synchronisation und einige Flüchtigkeitsfehler bei der Textübersetzung trüben den Eindruck etwas.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Bedienung entspricht dem Genre-Standard und funktioniert immer ordentlich.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Abseits der bereits mit ordentlichem Umfang bemessenen Hauptgeschichte könnt ihr unter anderem besonders starke Bonus-Bosse bekämpfen, in der Kampfarena Preise erkämpfen und per Minispiel angeln.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Sechs verschiedene Charaktere mit jeweils zwei Spezialisierungen
- ✚✚ Klassische, rundenbasierte Kämpfe
- ✚ Fähigkeitensystem lässt viele Taktiken zu
- ✚ Detailreiche Charaktere aus der Comicvorlage
- ✚ Wunderschön gezeichnete Spielwelt
- ✚ Acht große, zufallsbasierte Hauptdungeons
- ✚ Über 150 abwechslungsreiche Gegnervariationen
- ➖ Schon früh im Spiel ist Grinden notwendig
- ➖ Rahmenhandlung insgesamt sehr belanglos
- ➖ Deutsche Sprachausgabe durchwachsen
- ➖ Spieltempo sehr gering
- ➖➖ Spielerisch teilweise etwas zu altbacken
- ➖➖ Stark schwankender Schwierigkeitsgrad

WERTUNG/FAZIT

77

„Schickes, spielerisch klassisches Rollenspiel, das sein Potenzial nicht ganz ausschöpft."

SMOKE AND SACRIFICE

Rollenspiel Eine liebende Mutter, ein verschollener Sohn und der lange Weg, ihn zu finden. Klingt schon mal interessant. Ob *Smoke and Sacrifice* diese Prämisse auch halten kann?

Sachi ist eine liebende Mutter, aber der Brauch ihres Volkes verlangt, dass sie ihren Erstgeborenen Lio an den sogenannten Sonnenbaum opfert. Das soll bezwecken, dass dieser Baum, der dem Volk Licht und Wärme spendet, weiterhin strahlt. Doch unter der Oberfläche braut sich etwas zusammen und Sachi soll schon bald erfahren, dass sie und ihr Volk all die Jahre von ihren Hohepriestern angelogen wurden. Das ist die grobe Handlung von *Smoke and Sacrifice*, das am 31. Mai 2018 für Nintendo Switch und PC erschien. Tancred Dyke-Wells und Neil Millstone von Solar Sail Games haben ihr Herzblut in das Rollenspiel gesteckt, aber vielleicht ein wenig übertrieben.

Ich geh' mit meiner Laterne

Als Sachi gelangt ihr in die Unterwelt. Damit ist aber nicht die Hölle gemeint, sondern eine Welt unterhalb der Oberwelt. Dort macht ihr euch sieben Jahre nach der Opferung eures Sohnes auf die Suche nach ihm. In dieser Welt gibt es Tag und Nacht, wobei in der Nacht der titelgebende Rauch erscheint und mit ihm schwer zu besiegende Rauchgeister, denen ihr lieber aus dem Weg geht. Für diese Zeit ist die Laterne – die jedoch nicht auf die Schnellwahl gelegt werden kann – enorm wichtig. In der Welt bewegt ihr euch mithilfe von Reiseröhren, die ihr zunächst mit Marken freischaltet. Durchaus praktisch, denn die Karte von *Smoke and Sacrifice* ist zwar nicht ganz übersichtlich, dafür aber wirklich groß.

Quests erhaltet ihr von Einzelpersonen oder den Bewohnern als Kollektiv, jedoch sind die Aufgaben ziemlich unpräzise und das Questlog gibt selten weitere Infos her. Dadurch wird es oft schwierig, eine Aufgabe zu bewältigen und Frust kommt schnell auf. Die Steuerung ist ein wenig schwammig, was vor allem im Kampf und beim Sammeln auffällt. Manchmal hackt ihr nur auf Luft ein, das ist auch nicht unbedingt effektiv.

Die Karte ist zu Anfang noch komplett mit dem titelgebenden Rauch gefüllt. Aber auch wenn sich dieser lichtet, ist sie etwas rudimentär und wenig übersichtlich.

Die Hauptquests erhaltet ihr meist von wichtigeren Personen, für Nebenquests müsst ihr nur mit vorbeiziehenden Sammlern oder Dorfbewohnern sprechen.

Für die Bosskämpfe benötigt ihr die richtigen Waffen und die richtige Ausrüstung, dann sind sie so ziemlich auf Anhieb machbar.

Farming und Crafting

Während ihr euch so durch die Welt bewegt, um Lio zu finden, begegnen euch viele unterschiedliche Wesen, die sich in den Gebieten (Wald, Feuer, Eis, Gift, Elektrizität und Dorf) aufhalten. Von diesen gewinnt ihr zumeist eure Items für das Crafting, das einen enorn großen Teil von *Smoke and Sacrifice* einnimmt. Alle Ausrüstungsgegenstände und Waffen gehen nach einiger Zeit kaputt, also müsst ihr sie reparieren oder neu herstellen. Das geht unterwegs oder an einer Werkbank, der Schmiede und anderen Einrichtungen. Aufgrund dessen nimmt das Farmen, also das immerwährende Sammeln von Items, absolut überhand. Bevor ihr eine Quest angeht, sammelt ihr erst mal ewig lang Gegenstände, um wieder andere Gegenstände zu craften und so überhaupt erst einmal in das Gebiet zu gelangen, wo ihr neue Sachen craftet und so weiter. Kein Scherz. Das zieht das Spiel unnötig in die Länge und sorgt für großen Frust, denn die Gegenstände haben zwar Rezepte, aber wo ihr die dafür benötigten Materialien findet, wird auch nicht erwähnt.

Große Welt mit vielen Details

Technisch funktioniert *Smoke and Sacrifice* bis auf einen Bug ganz zu Anfang des Spiels sehr gut und hat auch optisch was zu bieten. Vor allem die verschiedenen Gebiete, Tierwesen und Bewohner sind liebevoll und detailreich gestaltet. Das erweckt das Spiel zum Leben.

Nicht makellos

An sich hat *Smoke and Sacrifice* einen spannenden Ansatz. Die Story ist emotional und es wird mitgefühlt, jedoch zeigt sie sich unter all dem Farming leider zu selten. Das ist nämlich das größte Problem des Rollenspiels: Es möchte viel zu viel. Es gibt zu viele Items, zu viele Crafting-Rezepte und die Beschreibungen der Gegenstände sind einfach zu ungenau. Außerdem nervt die fehlende Sortierfunktion für das Inventar ungemein. Ansonsten ist *Smoke and Sacrifice* für alle zu empfehlen, die gern erkunden und Zeit ins Sammeln investieren – aber auch für diejenigen von euch, die auf eine gefühlvolle Geschichte über eine liebende Mutter Wert legen. **Paula Sprödefeld**

Ein wüster Screen: Das Crafting-Menü hat eine Sortierfunktion, das Inventar nicht. Minutenlanges Suchen ist die Folge.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„A-Note: Gut! B-Note: Da muss noch ein wenig ausgesiebt werden, Leute."

Zu Anfang gefiel mir *Smoke and Sacrifice* sehr gut. Ich fand den Storyansatz spannend, fühlte direkt mit, als Sachi ihren Sohn opfern musste, und erfreute mich an der wirklich hübschen Welt mit ihrer großen Artenvielfalt und den unterschiedlichen Gebieten. Je länger ich jedoch spielte, umso mehr wurde mir bewusst, dass ich nur eines mache: Farmen. Und zwar die ganze Zeit. Entweder meine Gesundheit ist unten und ich muss etwas zu essen finden oder meine Schuhe gehen mal wieder kaputt und ich muss Material für neue suchen oder meine Laterne nippelt bald ab und so weiter. Das hat mich gar nicht mehr auf den eigentlichen Spielverlauf achten lassen, ich war nur noch mit Craften und Farmen beschäftigt. Schade, denn ich glaube, *Smoke and Sacrifice* hat noch spannende Aspekte zu bieten.

Smoke and Sacrifice

Termin: 31. Mai 2018
Hersteller: Curve Digital
Entwickler: Solar Sail Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 24,99 Euro

GRAFIK 7
Ansprechender, bunter 2D-Look, der von Art Director Tancred Dyke-Wells teils handgezeichnet ist.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Obwohl es keine Sprachausgabe gibt, unterstützt die Musik die verschiedenen Gebiete und die Stimmung.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Vor allem im Kampf bzw. wenn ihr etwas einfangen wollt, ist die Steuerung sehr schwammig.

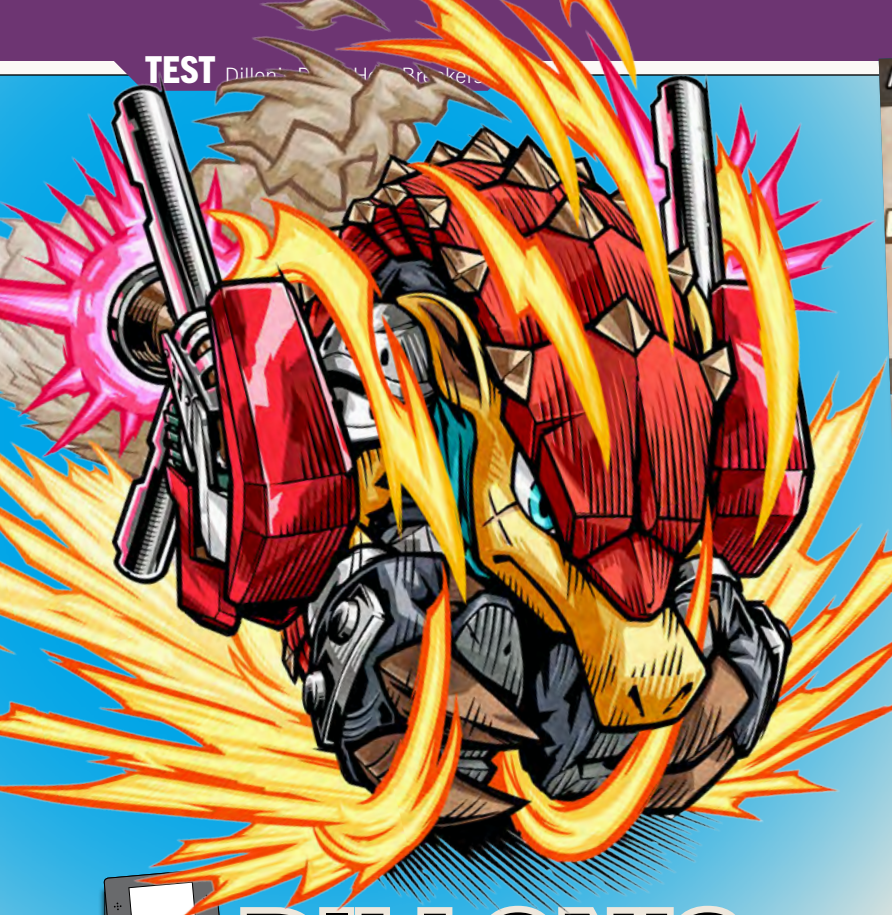
EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
An sich ist das Spiel nicht schwierig. Manche Aufgaben haben aber so abstruse Lösungswege, dass der Frustrationsgrad erheblich steigt.

PRO / CONTRA
- ✚ Spannende Geschichte
- ✚ Liebevoll gestaltete Welt
- ✚ Abwechslungsreiche Gebiete
- ✚ Detaillierte Fantasiewesen und Lebensräume
- ✚ Langeweile kommt kaum auf
- ✚ Einfaches Crafting-System
- ✚ Ein Fest für Erkunder
- ✚ Unendlich viele Speichermöglichkeiten
- ✚ Gesellschaftskritische Anspielungen
- ➖ Keine Statusanzeigen von Waffen/Ausrüstung
- ➖ Teils schwammige Steuerung
- ➖ Unnötig in die Länge gezogen
- ➖ Zu viele Craftinggegenstände und Items
- ➖ Unübersichtliche Map
- ➖ Inventar bietet keine Sortiermöglichkeit
- ➖ Keine präzisen Questangaben
- ➖ Farming nimmt überhand

WERTUNG/FAZIT

73

„Ein fesselndes Spiel, dass mit weniger Items und Grinding sehr gut auskommen würde."



Bessere Ausrüstungsgegenstände für Dillon und euren Mii-Charakter könnt ihr bei Händlern in Fort Major jederzeit erwerben.

3DS

DILLON'S DEAD-HEAT BREAKERS

Action Monster dieser Welt nehmt euch in Acht! Gürteltier Dillon kehrt in *Dillon's Dead-Heat Breakers* auf den Nintendo 3DS zurück. Im Action-Spektakel nach feinster Tower-Defense-Manier gilt es erneut, Invasoren aus dem All zurückzuschlagen.

Nachdem Ranger Dillon seinen ersten Auftritt auf dem 3DS in dem 2012 erschienenen *Dillon's Rolling Western* hatte, lieferte sich das gerechtigkeitsliebende Gürteltier im Sequel *The Last Ranger* haarsträubende Duelle mit feindseligen Steinmonstern. Es folgte ein kurzer Abstecher als Trophäe in Nintendos *Super Smash Bros.*, nun schicken Entwickler Vanpool den wortkargen Ranger zurück auf die Rennstrecke. Wie gewohnt wird strategische Tower-Defense-Action mit Racing-Elementen vermischt. In *Dillon's Dead-Heat Breakers* gibt es jedoch eine große Veränderung im Vergleich zu den Vorgängerspielen: Diesmal könnt ihr nicht nur den rollenden Blitz Dillon spielen, sondern auch euren eigenen Nintendo-Mii-Charakter in individueller Tierform – als sogenanntes Amiimal!

Nur noch kurz die Welt retten

Genauso actionreich wie der Genre-Mix ist auch der Start ins Spiel: Euer Mii-Charakter wird von merkwürdigen Monstern namens Karbos angegriffen, die als Kometen auf die Erde stürzen. Dillon ist zur Stelle, rettet euren Tiercharakter und muss in den folgenden 15 Kapiteln einiges an Arbeit leisten. Es gilt, Dörfer mithilfe von Gefechtstürmen zu verteidigen, allerlei Kampf-Moves auszupacken und die Gegner aus dem All

Die Manju sind putzige, schweineartige Wesen, die von den Bewohnern in Fort Major als Nutztiere gehalten werden. Auf der Manju-Farm kann man sie auch füttern.

Vor jedem Kampf muss die Batterie der Geschütztürme aufgeladen werden. Auch während der Gefechte solltet ihr die Energieleiste der Türme im Auge behalten.

INTERVIEW MIT NINTENDO UND VANPOOL

Wir haben im Interview mit Kensuke Tanabe, Risa Tabata und Jun Tsuda über die Spielcharaktere, den Genre-Mix in *Dillon's Dead-Heat Breakers* und über ihre Inspirationsquellen gesprochen.

Kensuke Tanabe
Senior Officer, Nintendo

Risa Tabata
Coordinator, Nintendo

Jun Tsuda
Präsident & Director, Vanpool

N-ZONE: Wie habt ihr die Idee entwickelt, verschiedene Genres – Racing und Tower-Defense – in einem Spiel zu vermischen?
Risa Tabata: Für die vorherigen Spiele der Reihe haben wir ein Konzept entwickelt, das actionreiches Gameplay und Tower-Defense verschmelzen lässt, um insbesondere erfahrene Videospielfans anzusprechen. Bei dem jetzigen Teil der Serie haben wir uns dann dazu entschlossen, den Schwierigkeitsgrad anzupassen und den actionreichen Abschnitten mehr Gewicht zu geben, sodass das Spiel eine noch größere Zielgruppen anspricht. Daraus sind letztendlich die Kampf-Rennen entstanden. Ich denke, dass Vanpool so im Stande war, ein fesselndes Gameplay zu kreieren, das jeden Spieler buchstäblich die Geschwindigkeit fühlen lässt.

N-ZONE: Es gibt viele lustige Dialoge im Spiel. Wer ist für diese verantwortlich? Haben die Autoren die Ideen für diese humorvollen Dialoge aus anderen Spielen oder vielleicht Filmen?
Jun Tsuda: Ich hatte für einen Großteil [der Dialoge] die Verantwortung, aber bei diesem Spiel haben auch andere Mitarbeiter gute Arbeit geleistet. Ich weiß nicht genau, was meine Inspiration ist, wenn ich unterhaltende Konversationen schreibe. Aber jetzt da ihr es erwähnt: Ich wurde durch die Atmosphäre eines Jared-Hess-Films namens *Napoleon Dynamite* inspiriert. Ich erinnere mich, dass ich mir die DVD und den Soundtrack als CD gekauft habe.

N-ZONE: Dillon ist ein sehr interessantes Tier, auch wenn er nicht viel spricht. Warum habt ihr euch für ein Gürteltier als Held der Spielereihe entschieden? Hattet ihr euch auch andere Tiere überlegt, als ihr das erste Spiel entwickelt habt?
Kensuke Tanabe: Hmm, als zum Beispiel Vanpool mit dem Prototyp für dieses Projekt zu uns kam, war einer der Vorschläge, die Goronen aus *Zelda* als Charaktere zu nehmen. Ich dachte mir aber, dass dieser Prototyp eine Chance sei, einen coolen, neuen Charakter zu kreieren. Und so haben wir Ideen für diese neue Figur gesammelt. Euch mag es eventuell komisch vorkommen, dass wir uns für ein Gürteltier entschieden haben. Aber für mich ist dies die einzige Option, einen Charakter zu haben, der sich zusammenrollen kann und sich auch rollend fortbewegt. Das liegt vielleicht auch daran, dass ich während meiner Geschäftsreisen manchmal in Texas war und daher wusste, dass das Gürteltier das offizielle Staatstier ist. Außerdem habe ich auch des Öfteren Gürteltiere um das Hotel herumwandern sehen und diese Erfahrungen haben wohl auch dazu beigetragen. Als logische Konsequenz daraus, dass Dillon ein Gürteltier ist, haben wir uns dann auch für das Texas- und Western-Setting entschieden.

auf den Rennstrecken mit Vollgas zu zerschmettern. Das Ziel im dritten Teil der *Dillon*-Spielereihe: Die wertvollen Manju-Herden beschützen und genug Materialien sammeln, damit Mechaniker Russ eine ultimative Superwaffe bauen kann, um die Invasoren endgültig zur Strecke zu bringen! Dafür benötigt ihr neben einer guten Portion strategischen Denkens auch die richtigen tierischen Begleiter, die euch im Kampfgeschehen unterstützen. Es gibt also einiges zu tun in *Dillon's Dead-Heat Breakers*. Aber der Reihe nach.

State of Play

Das Spielprinzip gleicht einem stetigen Kreislauf. Um an wichtige Materialien für den Bau von Russ' Spezialwaffe zu kommen, müsst ihr die Karbos bezwingen und Rohstoffe wie Erz, Holz, Feuerstein oder Manju-Gras sammeln. Außerdem benötigt ihr Geld, das ihr durch nette aber mit der Zeit abwechslungsarme Minispiele einkassiert. Von diesen gibt es eine überschaubare Zahl in der Kleinstadt Fort Major: Zum Beispiel kann euer Mii-Charakter tagsüber in einem Lebensmittelladen arbeiten, Müll auf dem Wertstoffhof sortieren, in der VR-Hyper-Arena visuelle Gegner abschießen oder eine Art Pinball spielen. Übung auf der Rennstrecke und ein ordentliches Preisgeld erwartet euch bei Rennen, in denen Dillon seine Fähigkeiten unter Beweis stellt. Besonders schön: Auch abseits der Missionen und Minispiele könnt ihr euch in Fort Major frei bewegen und mit anderen Tiercharakteren sprechen. Die Dialoge sind zwar nicht vertont, aber amüsant geschrieben.

Wenn ihr dann eine ordentliche Geldsumme verdient habt, trudelt ein Auftrag ein, der von den Dörfern in der Nähe stammt. Im Anschluss begebt ihr euch mit euren tierischen Kumpanen auf Rettungsmission. Denn die Invasoren aus dem All haben es auf die wertvollste Lebensquelle der Bewohner abgesehen: Die friedlichen Manju, schweineartige Nutztiere, die in Fort Major gehalten werden. Die Gefechte im Spiel laufen größtenteils nach dem gleichen Prinzip ab: Dillon muss alle Gegner ausschalten, bevor die Gefechtstürme oder die Basis, in dem sich die Manju aufhalten, zerstört werden. Nette Idee: Gewonnene Kämpfe könnt ihr jederzeit am Wiederhol-O-Mat in Russ' Werkstatt wiederholen, um mehr Materialien abzustauben oder auch Extras wie Artworks freizuschalten. Den Wiederhol-O-Mat benötigt ihr insbesondere dann, wenn ihr in einer Hauptmission nicht die benötigten Rohstoffe sammeln konntet. Das führt allerdings dazu, dass ihr grundsätzlich Level wiederholen müsst, was sich eher aufgezwungen anfühlt und das Spiel künstlich streckt. Das

Die Kämpfe gegen die Karbos spielen sich in Kampffeldern ab, welche ihr jederzeit verlassen könnt. Alle Monster haben unterschiedliche Angriffstaktiken.

Mit aufgeladenen Booster-Schüben drängt ihr die Gegner von der Rennstrecke. Viele aufeinanderfolgende Treffer sorgen für ein schnelles Ableben der Monster.

MEINUNG
Svenja Klausing

„Ein Tower-Defense-Spektakel, dass vor allem durch die Rennen viel Spaß macht."

Dillon's Dead-Heat Breakers hat mich durchweg unterhalten, auch wenn mir das ständige Grinden und die vielen Wiederholungen einiges an Spielspaß geraubt haben. Dafür gefielen mir besonders die schnellen Racing-Abschnitte in jedem Kampfgebiet und die vielfältige Gestaltung der Gegner sowie der tierischen Charaktere. Der Genre-Mix funktioniert wirklich gut, die strategischen Elemente passen wunderbar mit den schnellen Action-Einlagen zusammen. Ich hätte mir aber noch mehr unterschiedliche Gebiete gewünscht und eine etwas interessantere Hauptstory. Denn diese ist neben der Materialbeschaffung so gut wie nicht vorhanden. In zukünftigen *Dillon*-Spielen erhoffe ich mir mehr Abwechslung und weniger Wiederholungen im Gameplay.

Dillon's Dead-Heat Breakers

Termin: 25. Mai 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Vanpool
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Die tierischen Bewohner sind individuell designt und schön anzusehen, auch die Effekte machen einiges her. Trotz abwechslungsreicher Gebiete sind die Umgebungen etwas eintönig.

SOUND 6
Sprache/Text: -/Deutsch
Stimmige Musik, die gut zum actionreichen Spektakel passt. Allerdings wiederholt sie sich oft, Sprachausgabe ist keine vorhanden. Die Fantasy-Sprache der Charaktere nervt mit der Zeit.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen
Sehr einfach gehalten, funktioniert trotzdem super. Dillon lässt sich ohne Probleme auf der Rennstrecke und im Kampf steuern. Für Booster-Schübe und Angriffe benötigt ihr nur eine Taste.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Ein Mehrspielermodus würde sich gut anbieten, da ein zweiter Spieler den Mii-Charakter übernehmen könnte, während Dillon die Gefechte auf der Rennstrecke führt. Aber auch als Einzelspieler-Titel macht die Racing-Action Spaß.

PRO / CONTRA
- ++ Sehr spaßige und schnelle Rennen
- + Befriedigende Kämpfe
- + Lustige Charaktere und Dialoge
- + Abwechslungsreiche Gebiete
- − Keine Sprachausgabe, Fantasy-Sprache nervt mit der Zeit
- − Abseits der Hauptmission wenig zu tun
- − Künstlich gestreckter Spielspaß
- −− Sehr repetitiv

WERTUNG/FAZIT
„Spaßige Racing-Action, die aber wenig spielerische Abwechslung parat hat."

74

hätte man auch innovativer lösen können.

Ein Freund, ein guter Freund

Vor jedem Gefecht begebt ihr euch ins Hotel von Fort Major, das euch als Basis dient. Dort heuert ihr die im Kampf benötigten Begleiter an, was allerdings einiges kostet. Die tierischen Unterstützer sind kreativ gestaltet – von abgebrühten Stieren mit Plasmakanonen bis hin zu pfiffigen Maus-Soldaten ist alles dabei. Die Waffen der Begleiter haben zudem unterschiedliche Attribute wie beispielsweise eine höhere Reichweite oder eine schnellere Schussfrequenz. Mit maximal zehn Söldnern begebt ihr euch auf die abwechslungsreich gestalteten Schlachtgebiete, die allesamt mit zunehmendem Spielfortschritt komplexer werden und schwieriger zu meistern sind. Zum Beispiel gibt es Minenabschnitte oder Hafengebiete, wo ihr euch mittels Sprungrampen über das Wasser bewegt. Vor einem Kampf platziert ihr je nach Belieben die Unterstützer auf den verschiedenen Gefechtstürmen. Wenn die Monster das Gebiet befallen, verteidigen die Söldner ihre Türme – altbekannte Tower-Defense-Action eben. Wenn ihr allerdings nicht Acht gebt und die Türme nicht ausreichend mitverteidigt, können die Unterstützer auch außer Gefecht gesetzt werden. Nach jedem Kampf erhalten eure Begleiter Bonus-Punkte für getötete Karbos und steigen je nach Leistung ein Level auf. Außerdem könnt ihr einen Unterstützer gleich für das nächste Gefecht anheuern.

Kampf-Moves à la Gürteltier

Dillon beherrscht einige Spezialattacken: Mit dem Luftangriff verursacht er zum Beispiel mehr Schaden. Dillons Klauenangriff ist seine Standardattacke, die ihr durch neue Ausrüstungsteile verbessert. Solche erhaltet ihr bei Händlern in Fort Major, natürlich nur gegen das entsprechende Kleingeld. Doch Vorsicht: Mit der Zeit nutzen sich auch neue Gegenstände im Kampf oder auf der Rennstrecke ab. Im Gefecht selbst erweist sich die Steuerung des Nintendo 3DS als praktisch und angenehm, da ihr oft auf nur eine Taste drücken müsst. Auch auf der Rennstrecke lässt sich der rollende Blitz gut steuern, denn bis aufs Lenken braucht ihr eigentlich nur euren Booster.

Alle tierischen Söldner sind individuell gestaltet und haben Witz. Am unteren Bildschirm des Nintendo 3DS seht ihr zudem mehr Details zur Waffe des Begleiters.

Im letzten Drittel der Gefechte verwandeln sich die Monster in fahrbare Untersetzer und müssen auf der Rennstrecke innerhalb einer bestimmten Zeit vernichtet werden. Dazu benutzt ihr Dillons Booster-Fähigkeit. Damit überwindet ihr Distanzen in kurzer Zeit oder zerschmettert die Gegner mit kurzen Booster-Schüben. Schafft ihr es nicht, die Monster auf der Rennbahn in der vorgegebenen Zeit zu zerstören, verwandeln sich die Übriggebliebenen in ihre finale Form, was einen Boss-Kampf zur Folge hat. Die Bosse stecken natürlich wesentlich mehr Treffer ein und zapfen Dillon schnell Leben ab. Dafür verlieren sie aber kostbares Loot, das ihr für die Herstellung der Superwaffe benötigt. Die Invasoren haben unterschiedliche Angriffsmuster und sind vielfältig gestaltet. Praktisch ist, dass die Gefechte in einem Kampffeld stattfinden, das ihr jederzeit verlassen könnt, wenn euch die Gegner zu schwierig oder eure Leben so gut wie aufgebraucht sind. Denn wenn ihr sterbt, ist die gesamte Mission gescheitert und ihr müsst von vorne anfangen. Die Kämpfe in *Dillon's Dead-Heat Breakers* sind aber nie unfair.

Mit Sprengladungen eröffnet ihr euch neue Wege und könnt beispielsweise Brücken nutzen. Dies wird immer mit einer kleinen Zwischensequenz gezeigt.

Rasant aber repetitiv

Dillon's Dead-Heat Breakers beweist einmal mehr, dass der Genre-Mix aus strategischer Tower-Defense-Action mit Racing-Elementen gut funktioniert. Wenn man mit vollem Karacho versucht, einen Gegner aus der Bahn zu drängen und ihn mit einem Klauenangriff in seine Einzelteile zerlegt, dann sorgt das schnell für Befriedigung. Die Minispiele sorgen für kurze Abwechslung, sind aber wie die Kampfgefechte selbst doch schnell repetitiv. Der Soundtrack ist vor allem in den ersten Spielstunden fetzig, hängt einem mit der Zeit aber zu den Ohren raus. Genauso verhält es sich mit Russ' Textzeilen, die sich im Kampfgebiet immer wiederholen. Auch das ständige Grinden vermittelt das Gefühl nach künstlicher Spielstreckung und kratzt am Spielspaß. Alles in allem hatten wir trotz dieser Mankos viel Spaß mit Racing-Talent Dillon und seinen Kumpanen. **Svenja Klausing**

devcom

August 19 – 20, 2018 - Cologne/Koelnmesse

Top Speakers 2018

PETER MOLYNEUX, 22cans

SIOBHAN REDDY, Media Molecule

ETHAN EVANS, Twitch Prime / Amazon

More speakers being announced constantly. Please check **https://www.devcom.global/speakers** for updates.

- **Talks, summits and workshops on the hottest topics of the gaming industry**
- **Relaxed networking thanks to MeetToMatch and separate Business Area**
- **Large Indie Area gives independent teams the opportunity to showcase their games**

Get your ticket now!

https://www.devcom.global/order

a division of gamescom

a brand of game Verband der deutschen Games-Branche

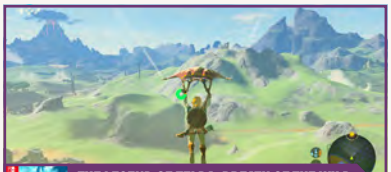
organized by ARUBA EVENTS CMG CONFERENCES

supported by koelnmesse

supported by CMG Computec Media Group

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami
- **The Lego Ninjago Movie Videogame** Spielspaß: 66 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Fate/Extella: The Umbral Star** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Marvelous

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert

- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Scribblenauts Showdown** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **1-2-Switch** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Soedesco

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

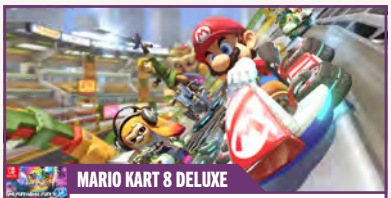
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer

- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Ubisoft
- **Darkest Dungeon** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Merge Games

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Auch vier Jahre später und auf der Switch zählt das affige Jump & Run immer noch zu den besten 2D-Hüpfern überhaupt.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

Gear Club Unlimited
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

Cars 3: Driven to Win
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts

WWE 2K18
Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

Disgaea 5 Complete
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE

Für Fans der derben Serie ist dieses Rollenspiel ein echtes Fest der Witze. Erwartet aber bloß keine tiefgründigen Spielsysteme oder große Innovationen!

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

BAYONETTA
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** — Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Outlast 2** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Danmaku Unlimited 3** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bleed 2** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Digerati
- **ACA Neogeo Shock Troopers** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Hamster

ACTION-ADVENTURE

STEAMWORLD DIG 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
Hochmotivierender Buddel-Plattformer, der seinen Vorgänger um Längen schlägt

- **Resident Evil Revelations 2** — Spielspaß: 8 | Hers teller: Capcom
- **Axiom Verge** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Phantom Trigger** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Tiny Build Games

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER
Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool
Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** — Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Typoman** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive
- **Snake Pass** — Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** — Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** — Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu
- **Picross S** — Spielspaß: 7 | Hersteller: Jupiter

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** — Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** — Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** — Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** — Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mighty Gunvolt Burst** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games
- **Yooka-Laylee** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic
- **Arcade Archives Mario Bros.** — Spielspaß: 7 | Hersteller: Hamster

ADVENTURE

THIMBLEWEED PARK
Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox
Ein gutes Retro-Adventure von Altmeister Gilbert – besonders toll für Oldschool-Fans

- **Fe** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Layers of Fear: Legacy** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Bloober Team
- **Don't Starve Switch Edition** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Klei Entertainment
- **The Count Lucanor** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Games

MUSIKSPIEL

DEEMO
Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** — Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

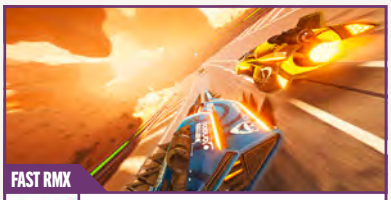
I AM SETSUNA
Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix
Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen

- **Nine Parchments** — Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** — Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- **-** — Spielspaß: - | Hersteller: -
- **-** — Spielspaß: - | Hersteller: -

DON'T STARVE SWITCH EDITION

Mittels Erkundung der Spielwelt, Sammeln von raren Ressourcen und allerhand Crafting müsst ihr in der rauen Welt von *Don't Starve* überleben. Garniert wird das mit einem ungewöhnlichen Grafikstil.

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Masters of Anima
Spielspaß: 7 | Hersteller: Focus Home Interactive

RETRORÄTSELN

Eigentlich war ich der Meinung, mit *Magical Pop'n* aus der letzten Ausgabe ein echt gutes Pferd im Rennen zu haben. Leider bin ich aber gleich in zwei Japan-Spezialisten gerannt, die sofort Bescheid wussten. Am schnellsten war diesmal Stephan Rohbäck.

Schwenken wir mal weg von den alten Konsolen und hin zum Handheld: Unser gesuchtes Spiel stammt aus der Blütezeit des Game Boys und wurde nicht nur in Japan, sondern auch Europa veröffentlicht, nicht aber in den USA. Dem knuffigen Helden des (eher einfachen) Jump & Runs kann man mittlerweile sogar auf der PS4 begegnen – allerdings werden ihn dort in seiner ungewohnten Rolle nur echte Videospielexperten wiedererkennen können …

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eure Antwort bitte an:
redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Auf der Playstation 4 zeigt der ehemalige Hassknecht Kratos in *God of War* gerade, wie man ein echtes Hammer-Reboot hinbekommt!

Habt ihr schon einmal etwas von „Spectacle Creep" gehört? Dabei handelt es sich um ein Problem insbesondere von Actionfilmen und -spielen: Die einzelnen Teile einer Serie werden immer spektakulärer, schließlich will das Publikum mit jedem Ableger der Reihe noch mehr Effekte, noch größere Monster und noch mächtigere Feinde sehen. Irgendwann bricht die Serie unter diesen nicht mehr erfüllbaren Erwartungen zusammen. Die beste Lösung ist dann ein Reboot – die Serie beginnt unter einer frischen Prämisse von Neuem. *God of War* auf der PS4 schafft das brillant! Protagonist Kratos verabschiedet sich aus der griechischen Kultur und haut ein unfassbares Action-Abenteuer inmitten der nordischen Mythologie raus. Ein absoluter Pflichtkauf!

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Meisterdetektiv Pikachu** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

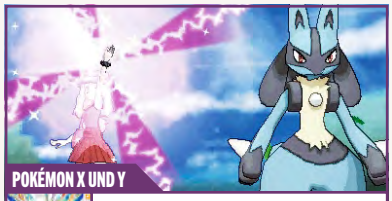
SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Angry Birds Trilogy** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Activision
- **Bit.Trip Saga** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

7TH DRAGON III – CODE: VFD

An den immer selteneren Neuveröffentlichungen merkt man, dass der 3DS nicht mehr der Jüngste ist. Aber dafür gibt es bereits viele gute Spiele – so auch dieses einfallsreiche Rollenspiel, das eine frische Brise ins Genre weht.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

- **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Paradise Megamix** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Theatrhythm Final Fantasy** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

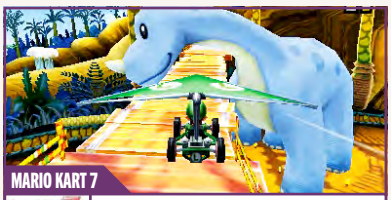
FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft
- **Code Name S.T.E.A.M.** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



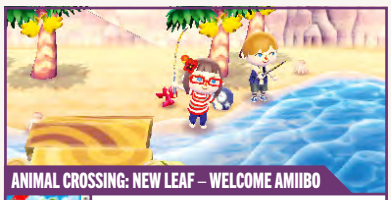
MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

- **Mario Golf: World Tour** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Mario Sports Superstars** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Pro Evolution Soccer 2011 3D** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 12** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters
- **Ridge Racer 3D** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

- **Tomodachi Life** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings Resort** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment
- **Harvest Moon: A New Beginning** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume
- **Animal Crossing: Happy Home Designer** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons: Trio of Towns** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

KOOP-MODUS

Zugegeben, wir sind ein klein wenig spät dran, trotzdem wollen wir darüber sprechen: Die Switch ist mittlerweile ein Jahr (plus zwei, drei Monate) alt! Wie fanden wir ihre Karriere bisher?

Ben: Hallo, Viktor! Danke, dass du dir trotz Abgabestress Zeit nimmst, um mit mir ein bisschen über die Switch zu fachsimpeln. Denn: Nintendos neueste Konsole ist jetzt etwas mehr als ein Jahr alt – und damit reif für einen kleinen Jubiläumszwischenbericht. Wir haben uns über die Switch ja schon ein paarmal auch bei dir zu Hause unterhalten. Mein persönlicher Eindruck war dabei bisher immer: Von allen Nintendo-Konsolen der letzten Jahre (Handhelds eingeschlossen) warst du mit keiner Hardware so glücklich wie mit der Switch. Täusche ich mich da?

Viktor: Hallo, bester Ben! Nein, dein Eindruck täuscht dich kein bisschen, ich liebe meine Switch nach wie vor sehr. Selbst nach über einem Jahr ist das clevere Konzept der Heimkonsole, die ich mir jederzeit einfach schnappen und wo anders bespielen kann, richtig genial, zumal alles so wunderbar schnell und ohne Zeitverlust funktioniert. Einfach ein kurzer Druck auf den Stand-by-Knopf und zack bin ich sofort wieder im Spiel und ganz genau da, wo ich zuletzt pausiert habe. Aktuell würde ich sagen, dass die Switch meine liebste Nintendo-Konsole seit dem SNES ist. Vor allem da Nintendo bei den Spielen auch richtig stark losgelegt hat.

Ben: Mich hat deine Begeisterung übrigens auch überzeugt. Ich habe mir mit meiner eigenen Switch ja viel mehr Zeit gelassen als du – meine Konsole ist gerade mal vier Monate alt. Da war das Argument: „Viktor freut sich über seine Konsole einen Ast!" schon ein wichtiger Punkt. So richtig euphorisch (für deine eher ruhigen Verhältnisse) sehe ich dich auch selten. Aber ganz ehrlich: Nach der Wii-U-Durststrecke war das jetzt auch mal überfällig. Nintendeo steht mit der Switch endlich wieder richtig gut da – und man kann genau erkennen, dass das Unternehmen aus seinen Fehlern während der letzten beiden Konsolengenerationen gelernt hat. Nun fahren Mario & Co. den Erfolg ein. Ich gönn es Nintendo!

Viktor: Auf jeden Fall, und wenn Nintendo erfolgreich ist, profitieren auch die Spieler davon, denn dann ist genug Geld da, um auch mal ungewöhnliche Spiele wie *Sushi Striker* zu finanzieren. Doch trotz des großen Erfolgs der Switch ist nicht alles, was Nintendo macht, ideal – siehe Nintendo Switch Online und die dazugehörige Mobile-App. Aber gut, warten wir mal ab bis zum Start im September.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

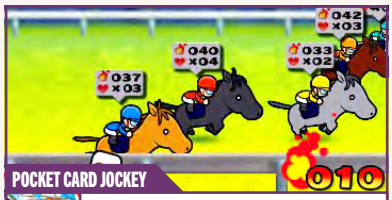
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



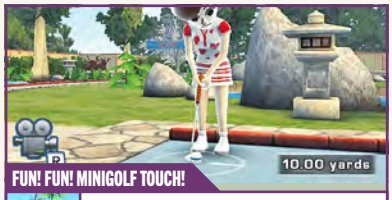
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell.

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

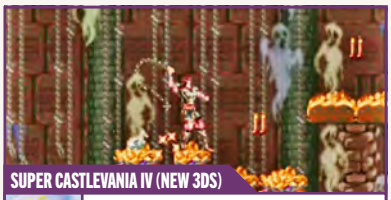
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

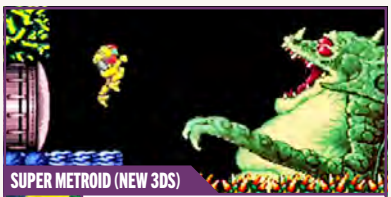
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

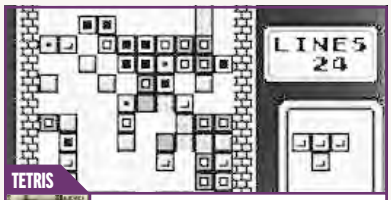
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und ist einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

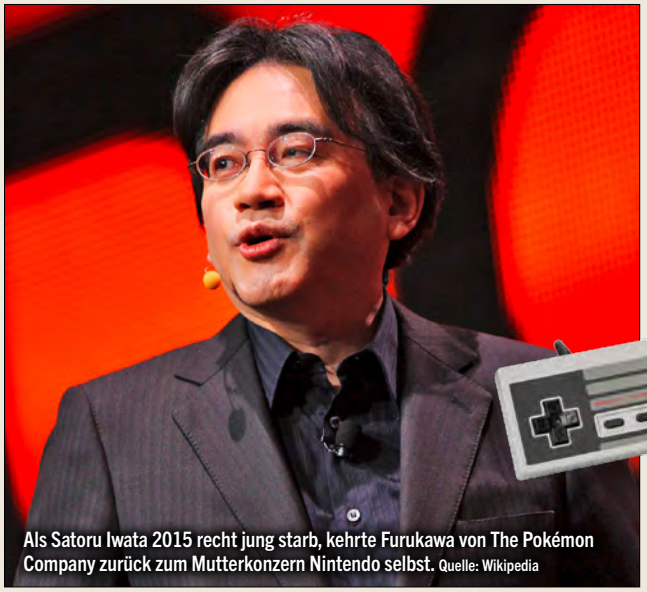
F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Der Alte und der Neue: Shuntaro Furukawa (links) übernimmt Ende Juni 2018 das Amt des Präsidenten von seinem Voränger Tatsumi Kimishima (rechts). Quelle: Forbes.com

NINTENDOS NEUER PRÄSIDENT WER IST SHUNTARO FURUKAWA?

Nintendo hat vor Kurzem seinen neuen Präsidenten vorgestellt, der bereits Ende Juni sein Amt antritt: Shuntaro Furukawa. Doch wer ist eigentlich dieser vergleichsweise junge Amtsinhaber und wieso spricht er so gut Englisch? Woher kommt er und was bedeutet seine neue Position für Nintendo als Unternehmen und natürlich auch für die Fans? Das und noch vieles mehr klären wir in unserer ausführlichen Reportage über den 46-jährigen Japaner.


Als Satoru Iwata 2015 recht jung starb, kehrte Furukawa von The Pokémon Company zurück zum Mutterkonzern Nintendo selbst. Quelle: Wikipedia

Shuntaro Furukawa ist der erste Nintendo-Präsident, der in seiner Kindheit selbst schon mit Nintendo-Heimkonsolen aufgewachsen ist. Quelle: Nintendo

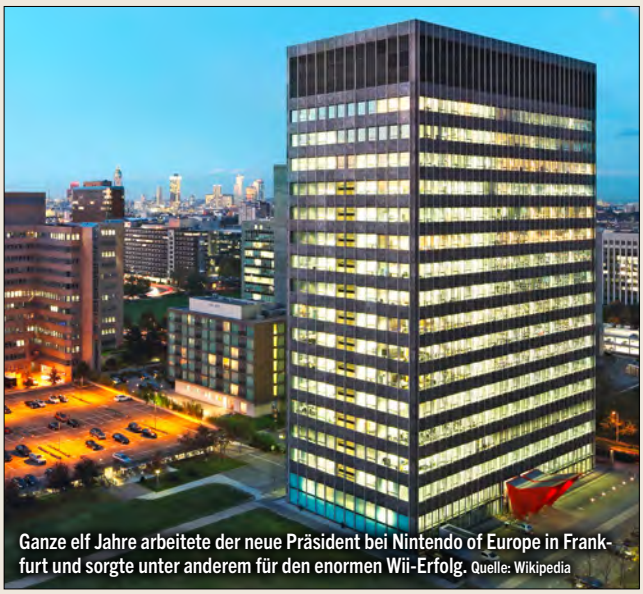
Furukawas Vater ist ein in Japan bekannter Animationskünstler, Shuntaro wollte daher zunächst auch einen künstlerischen Berufsweg einschlagen. Quelle: MyAnimeList.net

Der neue Nintendo-Präsident studierte an der „School of Political Science and Economics" der bekannten Waseda-Universität in Tokio. Quelle: Wikipedia

Mit dem frühen Ableben des ehemaligen Nintendo-Präsidenten Satoru Iwata im Juli 2015 kam beim japanischen Traditionsunternehmen Nintendo ein Prozess in Gang, der bis heute andauert und mit der Ernennung Shuntaro Furukawas zum neuen Nintendo-Präsidenten aus unternehmerischer Sicht seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht. Parallel zu diesem nun schon einige Jahre laufenden Prozess verabschiedete sich Nintendo von der gefloppten Wii U und stellte sich mit der Switch nicht nur konsolentechnisch, sondern auch unternehmerisch und in seiner Firmenpolitik neu auf. All diese notwendigen Veränderungen, um auch in der heutigen Zeit weiter als internationales Videospiele-Unternehmen mit eigenen Spieleplattformen zu bestehen und profitabel zu bleiben, wurden bereits unter Satoru Iwata vorbereitet und haben ihren Ursprung in der Zeit, als allmählich klar wurde, dass die Wii U kein Erfolg mehr wird und grundlegende Änderungen notwendig werden. Der neue Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa war damals schon ein langjähriger Nintendo-Mitarbeiter, seit 2012 allerdings nicht mehr direkt im Herzen des Unternehmens tätig, sondern als Director bei The Pokémon Company, einer Firma, die eigenständig agiert, aber Big N entspringt. Allerdings kam Furukawa genau in dem Moment im Juli 2015 zurück zur Mutterfirma,

Furukawa kennt sich beruflich bestens mit Zahlen und Marketing aus, was für Nintendo heute wichtiger ist denn je zuvor. Quelle: WinFuture.de

Von 2012 bis 2015 war Furukawa repräsentativer Director bei The Pokémon Company und konnte dort viel Marketing-Erfahrung sammeln. Quelle: Nintendo



Ganze elf Jahre arbeitete der neue Präsident bei Nintendo of Europe in Frankfurt und sorgte unter anderem für den enormen Wii-Erfolg. Quelle: Wikipedia

Nintendo-Urgestein Shigeru Miyamoto: Auch er gehört zur neuen Führungsriege von Big N. Das letzte Wort hat aber der neue Präsident Furukawa. Quelle: Kotaku.com

Mit einem weiteren riesigen Mobil-Hit wie *Pokémon Go* will der neue Präsident diese Geschäftssparte in Zukunft äußerst lukrativ gestalten. Quelle: N-ZONE

als Iwata starb. Dort wurde er vor knapp drei Jahren General Manager der enorm wichtigen Abteilung namens „Corporate Planning Department", wo alle Projekte und Spiele von Nintendo entschieden werden. Im Laufe des Jahres 2016 wurden ihm zahlreiche weitere hochrangige und repräsentative Posten innerhalb des Unternehmens zugeschrieben. Die Vermutung liegt also nahe, dass Furukawa von Beginn an als Iwatas Nachfolger vorbereitet wurde und womöglich bereits in der Zeit vor dem Ableben Iwatas viel von ihm lernte. Doch wer ist Shuntaro Furukawa eigentlich? Woher kommt er und was hat er bisher beruflich geleistet?

Werdegang

Shuntaro Furukawa wurde am 10. Januar 1972 in der japanischen Hauptstadt Tokio geboren. Während seiner Kindheit und Jugend in den 1980er-Jahren war er ein begeisterter Videospiele-Fan mit einer Vorliebe für Nintendos erste stationäre Heimkonsole, den Famicom (Family Computer), hierzulande bekannt als Nintendo Entertainment System oder kurz NES. Schon darin unterscheidet er sich von allen bisherigen Nintendo-Präsidenten. Während die Vorgänger allesamt so alt waren, dass sie erst im Erwachsenenalter mit Videospielen in Berührung gekommen sind, sieht das bei Furukawa anders aus: Er wurde so spät geboren, dass er jünger ist als moderne Videospiele.

Furukawa blieb nach dem Schulabschluss für sein Studium in der Heimatstadt Tokio, wo er an der „School of Political Science and Economics" der prestigeträchtigen Waseda-Universität studierte. Genau wie sein in Japan bekannter Vater, der sich als Animationskünstler einen Namen machte, wollte Furukawa ursprünglich einen künstlerischen Werdegang einschlagen und Schriftsteller werden. Spätestens im Studium stellte sich jedoch heraus, dass er mit Zahlen besser umgehen kann als mit Poesie. Für seine folgende berufliche Karriere war das von Vorteil und so wurde er bereits im April 1994 mit noch jungen 22 Jahren Mitarbeiter bei Nintendo. Seitdem kletterte er in der Firmenhierarchie immer weiter nach oben, bis er im Mai 2012 zum repräsentativen Director bei The Pokémon Company wurde und somit erstmals den Kern-Konzern verließ. Zuvor war er unter anderem ganze elf Jahre lang in Deutschland bei Nintendo of Europe in Frankfurt tätig und sorgte dort etwa für den enormen Erfolg der Wii in Europa. Den Job bei The Pokémon Company behielt er bis zum Zeitpunkt von Iwatas Ableben im Juli 2015. Im selben Monat kehrte er als General Manager des „Corporate Planning Department" in die Nintendo-Zentrale zurück, was einem Karrieresprung gleichkam. Seit Juni 2016 besetzte er zahlreiche weitere sehr wichtige Positionen: Director, Managing

Zum riesigen Erfolg der Switch trug Furukawa als Marketing-Spezialist bei. In Zukunft soll die Konsole in noch mehr Ländern verkauft werden. Quelle: Nintendo

Executive Officer und Supervisor of Corporate Analysis & Administration Division. Seit September 2016 hat Furukawa außerdem die Verantwortung über das „Global Marketing Department" übernommen. Kürzlich wurde er nun als der zukünftige Nintendo-Präsident vorgestellt, genau genommen ab 28. Juni 2018, insofern er in dieser Position von wichtigen Entscheidungsträgern bei Nintendo bestätigt wird. Der bisherige Interimspräsident Tatsumi Kimishima wechselt an diesem Tag in den Ruhestand, wird aber in beratender Position weiterhin für Nintendo tätig sein.

Wieso genau Furukawa?

Wie kam Shuntaro Furukawa dazu, der neue Präsident des japanischen Traditionsunternehmens zu werden? Einen beachtlichen Namen bei Nintendo machte er sich vor allem in seiner Zeit bei Nintendo of Europe in Frankfurt, wo er entscheidend zum enormen Erfolg der Bewegungskonsole Wii auf dem europäischen Markt beitrug. Zudem arbeitete er in jüngster Vergangenheit schon einige Jahre mit Tatsumi Kimishima zusammen, der ihn wiederum beobachtete und schon eine Zeit lang als einen besonders fähigen und geeigneten Nachfolger betrachtete. Kimishima sagte dazu auf einer Pressekonferenz, dass das Nintendo-interne Führungssystem in den letzten Jahren massiv umgebaut wurde, sodass es heute deutlich schneller reagieren und Veränderungen gut aufgestellt angehen kann. Furukawa hat als General Manager des Corporate Planning Department entscheidend am neuen System mitgearbeitet. Nun sei der perfekte Zeitpunkt, so Kimishima, ihm das Ruder als Präsident zu übergeben. Auch wenn Furukawa vielen Nintendo-Fans weitestgehend unbekannt ist, so ist er Nintendo-intern alles andere als ein leeres Blatt Papier; es ist daher nicht verwunderlich, dass gerade er zum neuen Präsident ernannt wurde. Zumindest, insofern man sich mit der jüngeren Geschichte des Unternehmens auseinandersetzt und die firmeninternen Strukturen kennt.

Nicht zu unterschätzen ist auch Furukawas Rolle bei der überaus erfolgreichen Nintendo Switch. Im Gegensatz zu Satoru Iwata ist der 46-Jährige zwar kein Entwickler, sondern ein Finanz- und Marketing-Spezialist, doch genau in diesen Bereichen hat er zum absolut überragenden Erfolg der Switch beigetragen, die auch durch das exzellente Marketing in aller Munde ist. Damit bringt er genau das mit, was es braucht, um das aktuell ohnehin gut laufende Geschäft auf die nächste Stufe zu bringen und noch erfolgreicher zu machen.

Furukawas Pläne

Dass er das Unternehmen Nintendo noch mal deutlich nach vorne bringen will, versprach Shuntaro Furukawa bereits selbst. So sagte er bei einer Konferenz in Osaka, dass er als Präsident Nintendos Potenzial voll ausreizen wolle. Dazu will er die Balance zwischen zwei Traditionen des Unternehmens schaffen: Originalität und Flexibilität. Dazu das baldige Nintendo-Oberhaupt: „Nintendo muss sich auf die Dinge fokussieren, die nur wir können. Ansonsten würde die Firma einen Teil ihrer Existenzberechtigung verlieren." Konkret heißt das: Das Smartphone-Geschäft soll massiv ausgebaut und für sich alleine profitabel werden. Rund 800 Millionen Euro jährlicher Umsatz ist das konkrete Ziel für die Mobil-Sparte. Dieses Ziel will Furukawa eher mit einem einzigen, besonders erfolgreichen Titel (ähnlich wie *Pokémon Go*) erreichen und weniger mit vielen kleinen Titeln. Die Switch soll außerdem in Zukunft ein noch größeres Publikum ansprechen. Damit meint Furukawa in erster Linie nicht neue Käuferschichten in den klassischen Absatzgebieten Japan, Europa und USA, sondern Kunden in Ländern des arabischen Raums und Südasiens, in denen bisher noch keine Nintendo-Konsolen vertrieben werden.

Auch zur neuen Führungsriege hat Furukawa konkrete Pläne. Zukünftig wird ein Team aus fünf Leuten wichtige Entscheidungen gemeinsam treffen, darauf arbeitete der neue Präsident zusammen mit Kimishima und anderen bereits seit Jahren hin. Zu Shigeru Miyamoto, der als Nintendo-Urgestein Teil der Führungsriege bleibt, hat er Folgendes zu sagen: „Ich bin mit dem NES aufgewachsen und stamme aus dieser Generation. Nun bin ich Teil der Führungsriege, zusammen mit Shigeru Miyamoto, vor dem ich sehr viel Respekt habe. Dennoch werde ich als Präsident auch unangenehme Themen ansprechen, wenn das nötig ist, um die Firma zu leiten." Trotz seines großen Respekts vor Nintendo-Legenden wie Miyamoto wird Furukawa also in seiner Rolle als Präsident kein Blatt vor den Mund nehmen, sondern die Firma nach bestem Gewissen unternehmerisch sinnvoll leiten. Ein wichtiger und richtiger Schritt für das sonst meist sehr verhaltene Traditionsunternehmen mit seinen vielerorts starren Strukturen.

Zur grundsätzlichen Frage nach der Zukunft Nintendos hatte Furukawa eine so passende und aussagekräftige Antwort parat, dass wir sie an dieser Stelle einfach (auszugsweise) unkommentiert wiedergeben: „Die eine Sache, die wir alle nicht vergessen dürfen, ist die: Nintendo ist eine Firma, die ihr Geld mit Unterhaltung und Spielzeug macht, also nicht mit notwendigen Dingen. Wir arbeiten in einer Branche, in der wir sehr schnell vergessen werden, wenn Kunden unsere Produkte nicht mehr spaßig und interessant finden. Ganz egal, wie sehr sich die Rahmenbedingungen auch ändern,

Free2Play: So heißt wohl auch Nintendos Konzept für die Monetarisierung von Spielen für Smartphones, Tablets und Co in Zukunft immer öfter. Quelle: Nintendo

Der Neue spricht sehr gut Englisch, was den Kontakt mit internationalen Partnern, Mitarbeitern und Nintendo-Fans sehr erleichtert. Quelle: Sponsors.de

Bekanntes Gesicht aus jüngeren Direct-Episoden: Yoshiaki Koizumi wird auch in Zukunft eine wichtige Rolle bei der Nintendo-Führung spielen. Quelle: Nintendo

„games as a service": Dieser Trend macht auch vor Nintendo nicht halt. In Zukunft will Furukwa dieses Modell weiter ausbauen. Quelle: Nintendo

im Grunde wird unser Geschäft immer das gleiche bleiben. Wir arbeiten in einem sehr risikoreichen Bereich, es wird also immer gute, aber auch schlechte Zeiten geben. Als Präsident werde ich das Unternehmen so leiten, dass wir vom Spaß nicht in die Verzweiflung abrutschen. Falls Sie mich fragen, zu welchem Unternehmen ich Nintendo machen will: zu einem, dass weiterhin eigene Plattformen mit eigenen Spielen anbietet; Spielekonsolen also, die vor allem und in erster Linie zum Spielen da sind."

Nintendos Zukunft

Was bedeuten Furukawas Pläne konkret für Nintendo-Fans und -Spieler? Die Sparte der Mobile-Games für Smartphones, Tablets und Konsorten wird weiter ausgebaut. Entsprechende zukünftige Spiele werden wohl eher nicht mehr dem Kaufkonzept von *Super Mario Run* folgen, dass sich als dankbar für Spieler, aber finanziell wenig profitabel herausgestellt hat, sondern eher auf das in der Branche übliche Free2Play-Konzept setzen. Bei *Pokémon Go*, aber auch *Fire Emblem Heroes* und *Animal Crossing: Pocket Camp* kommt dieses Bezahlmodell zum Einsatz und sorgt dort für stetige gute Einnahmen. Eventuell könnte außerdem die Preisgestaltung der In-App-Käufe beziehungsweise deren Notwendigkeit in Zukunft etwas aggressiver gestaltet werden, um höhere Umsätze in diesem Bereich zu erzielen.

Auch um das Schlagwort „games as a service" kommt Nintendo nicht herum und so lässt es Furukawa auch nicht aus. Besonders auf der Switch konnte Nintendo in letzter Zeit mit Titeln wie *Splatoon 2* schon einige Erfahrung in diesem Bereich sammeln und enorme Erfolge erzielen. Es ist davon auszugehen, dass diese Strategie unter Furukawa noch stringenter verfolgt wird. Ganz entsprechend seiner Aussage, Nintendo zwischen seinen beiden Traditionen (Originalität und Flexibilität) zu verankern, solltet ihr euch aber keine allzu großen Sorgen machen. Nintendo bleibt Nintendo, das weiß auch Furukawa und das möchte er auch so beibehalten. Es ist daher davon auszugehen, dass Nintendo sich in einigen Punkten in Zukunft eher dem Mainstream annähern wird, dabei aber seine Wurzeln nicht vergisst. Das heißt konkret: Lootboxen-Abzocke, DLC-Wahnsinn, überzogene Preise oder das Versperren wichtiger Spielinhalte hinter Bezahlschranken sollte für Nintendo-Spieler auch weiterhin nicht zum Problem werden.

Hinsichtlich der modernen Gesamtstrategie Nintendos bedeutet Furukawas Präsidentschaft, dass die Nintendo-eigenen Marken abseits des klassischen Konsolensegments mit Filmen, Freizeitparks und eben den bereits erwähnten Mobile-Games weiter ausgebaut werden. Shuntaro Furukawa ist der erste Nintendo-Präsident, der sein Amt während einer erfolgreichen Phase antritt: Macht er seinen Job gut, wird er den Erfolg noch weiter vorantreiben und ausbauen. Der Ausbau des Mobilspiel-Bereichs bezieht sich dabei nicht nur auf eigene Titel und Marken, sondern abgesehen davon auch auf vermehrte Investitionen abseits der Nintendo-Welt. Die Beteiligung am Entwicklerstudio Cygames und deren RPG-Mobiltitel *Dragalia Lost* zeigt auf, in welche Richtung die Entwicklung geht. Nintendo wird mit seinen Kernmarken in Zukunft daher wohl etwas lockerer umgehen als bisher. Vor allem aber wird Big N zunehmend in Spiele und Projekte abseits der eigenen investierten und sich daher vermehrt an fremden Entwicklern und Herstellern sowie deren Produkten beteiligen. Das wird der durchschnittliche Nintendo-Spieler wohl kaum mitbekommen (da das abseits der Nintendo-eigenen Plattformen geschieht), für das Unternehmen Nintendo aber wird diese Strategie idealerweise sehr lukrativ sein.

Ausgesprochenes Vertrauen

Doch was sagen andere eigentlich über den baldigen Präsidenten? Atul Goyal, Analyst bei Jefferies Group, hat folgende warmen Worte für ihn übrig: „Furukawa scheint viel nachzudenken und besitzt viel Wissen, er ist gut informiert. Er spricht fließend Englisch. Er könnte der perfekte Mann sein, um in Zukunft besser zwischen Nintendo und Investoren zu vermitteln."

Bei einer Konferenz beschrieb der scheidende Präsident Kimishima seinen Nachfolger als jemanden, der unter den Mitarbeitern sehr gut einen Konsens schaffen kann und sich weniger auf einzelne „Genies" fokussiert, sondern eher das gesamte Team in den Fokus rückt. Ganz anders also, als es Nintendo bisher getan hat, beispielsweise mit Shigeru Miyamoto. Ein weiterer Analyst sagte über Furukawa gegenüber dem *Wall Street Journal*: „Ich muss mit ihm viel über Zahlen sprechen, aber schon sehr oft ist es am Ende darauf hinausgelaufen, dass wir eigentlich die ganze Zeit nur über Spiele geredet haben." Dieser Punkt ist wichtig, denn man darf nicht vergessen: Zwar ist Furukawa im Bereich Finanzen und Marketing verankert und hat mit der eigentlichen Spielentwicklung nicht wirklich etwas zu tun. Ein leidenschaftlicher Spieler ist er aber dennoch, schon seit den 1980er-Jahren, als er mit dem NES und den bekannten Nintendo-Marken groß wurde.

Kimishima berichtet außerdem über den baldigen Präsidenten: „Er hat klare und verständliche Positionen, er versteht die Nintendo-Sichtweise und er kann das in eigenen Worten formulieren." Außerdem sieht Kimishima eine große Stärke Furukawas darin, dass er lange im Ausland gearbeitet hat und dabei viel Erfahrung sammeln konnte. Das ist deshalb sehr wichtig, weil immerhin über die Hälfte der weltweit rund 5.500 Nintendo-Mitarbeiter nicht in

Der neue Präsident spielt fremd: *Golf Story* ist eines seiner liebsten Spiele der jüngeren Zeit, sagt Furukawa. Das ist aber kein Nintendo-Spiel! Quelle: Nintendo

Während der wahnsinnig erfolgreichen Wii-Ära trugt Furukawa in Europa entscheidend zum Erfolg der Bewegungskonsole bei. Quelle: Nintendo

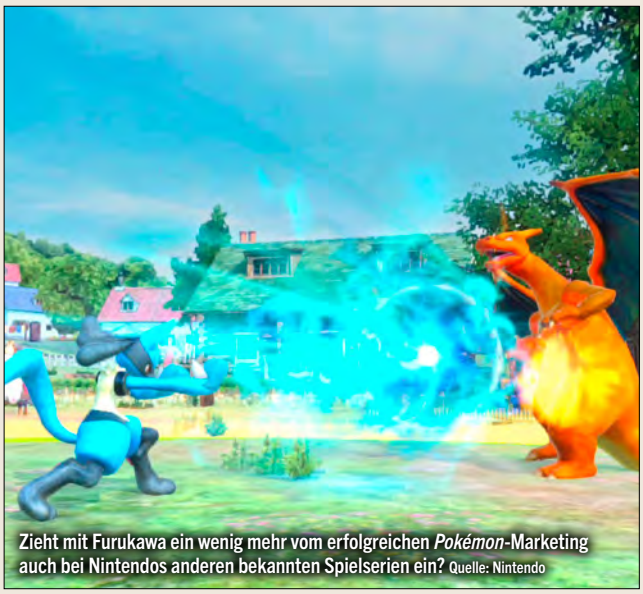
Japan arbeitet und der direkte Draht zu den Mitarbeitern fern Nintendos Heimatland extrem wichtig ist. Für Fans könnte das außerdem bedeuten, dass Nintendo-Direct-Präsentationen in Zukunft (zumindest gelegentlich) von Furukawa gehalten werden. Ob daraus wirklich Realität wird, kann aber erst die Zukunft zeigen.

Gute Aussichten?

Natürlich bedeutet der Amtsantritt Shuntaro Furukawas am 28. Juni nicht, dass sich auf einen Schlag alles ändert, was Nintendo ausmacht. Im Gegenteil: Furukawa wird die Nintendo-Essenz bewahren, aber wichtige und notwendige Änderungen vorantreiben. Ohnehin befindet sich das japanische Unternehmen ja schon seit einigen Jahren in einer längerfristigen Umbruchphase, die Furukawa bereits spätestens seit 2015 tatkräftig mitgestaltet. Wie Kimishima selbst sagt, ist nun die Zeit gekommen, die Verantwortung in neue Hände zu geben, um den Umbruch und die (teilweise) Neuausrichtung weiter voranzutreiben. Auch wenn in diesem Zug Nintendos Führungsriege deutlich verjüngt wird und beispielsweise Yoshiaki Koizumi, Producer von *Super Mario Odyssey* und maßgeblich an der Entwicklung der Switch beteiligt, noch mehr Verantwortung im Unternehmen erhält, so bleiben doch auch einige der Urgesteine wie Shigeru Miyamoto wie erwähnt in wichtigen Positionen erhalten.

Ein sich stetig und teilweise rasant verändernder Markt, der die Videospielbranche nun mal ist, bedarf von den darin agierenden Unternehmen immer wieder die Anpassung an neue Begebenheiten, davor ist auch Nintendo als japanisch traditionelles und oftmals konservatives Unternehmen nicht gefeit. Shuntaro Furukawa und die anderen aufsteigenden Nintendo-Mitarbeiter sind neben der schon andauernden Umstrukturierung die Antwort auf diese Gegebenheiten. So passt Furukawa als oberster Chef besonders gut, denn er bringt die heutzutage unabdingbare Marketing- und Finanz-Erfahrung mit, die Nintendo dringend benötigt. Außerdem agiert er schon sein halbes Leben sicher auf internationalem Parkett, ist aber trotz allem auch ein echter Spieler. Das bedeutet einen Vorteil für gleich drei Personengruppen: Investoren, die sich an einen Nintendo-Präsidenten wenden können, der Ahnung von Finanzen hat. Mitarbeiter, die sich zwar in Entwicklungsfragen nicht an Furukawa wenden können, der aber ein leidenschaftlicher Spieler ist und daher großes Verständnis für Spiele hat. Und auch Fans profitieren von Furukawa: Immerhin bringt der 46-Jährige alles mit, um Nintendo auf Erfolgskurs zu halten – und das bedeutet nicht nur ein erfolgreiches Unternehmen, sondern für Spieler und Fans weiterhin tolle Konsolen und Spiele.

Johannes Gehrling


Zieht mit Furukawa ein wenig mehr vom erfolgreichen *Pokémon*-Marketing auch bei Nintendos anderen bekannten Spielserien ein? Quelle: Nintendo

Shinya Takahashi wurde vor einiger Zeit als potenzieller neuer Nintendo-Präsident gehandelt, geworden ist er es schlussendlich doch nicht. Quelle: Forbes.com

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

In *Hyper Sentinel* müsst ihr euch schnell daran gewöhnen, dass auf dem gesamten Bildschirm zu fast jeder Zeit jede Menge Chaos und Action herrschen.

Dank Power-Ups, die ihr im Vorbeifliegen einfach aufsammelt, werden eure Waffensysteme aufgerüstet; so bekommt ihr zum Beispiel einen besseren Laser.

HYPER SENTINEL

Switch Schwer, schön, schnell: Wir beschreiben hier kein übergewichtiges Laufsteg-Modell, sondern *Hyper Sentinel* für die Switch, das in die Fußstapfen alter Arcade-Klassiker tritt.

Wenn ihr alt genug seid und in eurer Kindheit oder Jugend schon Spieler wart, erinnert ihr euch vielleicht noch an die bockschweren, aber beliebten 8- und 16-Bit-Weltraum-Shooter der 1980er-Jahre. Ein bekannter Vertreter dieser Gattung ist *Uridium*; *Hyper Sentinel* ist der geistige Nachfolger des Klassikers von 1986, realisiert dank einer Kickstarter-Kampagne. Im Spiel sorgen zwölf Raumschiffe, die ihr stoppen müsst, für ordentlich viel Chaos im gesamten Universum. Dabei kommt euer Raumschiff namens Hyper Sentinel zum Einsatz.

Auf zum Highscore

Hyper Sentinel findet ausschließlich in der Draufsicht statt. In jedem der zwölf Level nehmt ihr es mit einem großen Raumschiff auf, welches zugleich die Spielwelt darstellt. Ihr könnt euch innerhalb eines bestimmten Bereichs nach Belieben in alle vier Richtungen bewegen, der Bereich entspricht dabei den Ausmaßen des großen Raumschiffs. Zuerst müsst ihr alle Objekte auf der Oberfläche des Raumschiffs zerstören bis schlussendlich der besonders starke Wächter zum Vorschein kommt. Besiegt diesen und der Level ist geschafft. Eine zusätzliche Herausforderung sind die vielen kleinen Raumschiffe, welche ständig durch den Level fliegen. Power-Ups für eure Waffen und Highscore-Booster helfen euch auf eurer Mission. Typisch für diese Art von Spiel ist das Ziel eines möglichst guten Highscores, den ihr in Online-Ranglisten auch mit der ganzen Welt teilen dürft. Im Einzelspieler-Modus habt ihr die Wahl zwischen den drei Modi Arcade, Boss sowie Überleben, bei den Schwierigkeitsstufen gibt es ebenfalls drei verschiedene. Einen Mehrspieler-Modus sucht ihr leider vergeblich.

Action für Genre-Fans

Grafisch weiß *Hyper Sentinel* mit einer bunten und neonlastigen 8-Bit-Aufmachung zu überzeugen, außerdem läuft das Spiel stets mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde – auch im Handheld-Modus. Ihr könnt den Grafikstil in den Optionen sogar ändern, beispielsweise zu einem Commodore-64-Stil. Der Soundtrack ist eingängig und passt sehr gut zum Spielgeschehen, die Steuerung ist denkbar einfach und nach einer Minute vollständig verinnerlicht. *Hyper Sentinel* ist als Genre-Liebhaber toll, ansonsten aber vielleicht etwas zu eintönig. Und ihr müsst mit dem Chaos klarkommen, das fast dauerhaft auf dem Bildschirm herrscht, wenn von allen Seiten Laserwaffen schießen und Raumschiffe durch die Gegend rasen. Schreckt euch das nicht ab, solltet ihr wohl zuschlagen.

Johannes Gehrling

Genre:	Shooter
Hersteller:	Huey Games
Termin:	11. Mai 2018
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	7

Wenn eure Energie zur Neige geht und ihr ein Leben verliert, geht das Spiel unterbrechungsfrei weiter. Sind die Leben aufgebraucht, müsst ihr von vorne loslegen.

Die besonders starken Wächter erscheinen, sobald ihr alle Objekte auf dem jeweiligen großen Raumschiff zerstört habt; sie sind die Boss-Gegner des Spiels.

Light Fall hat zwar im Handheld-Modus angesichts seines schnellen Gameplays ein paar Probleme mit der Bildwiederholrate, sieht aber einfach nur wunderschön aus.

Der Shadow Core ermöglicht euch nicht nur den Zugang zu allerlei schwer zugänglichen Stellen, sondern ist ganz allgemein ein zentrales Element des Spiels.

LIGHT FALL

Switch *Light Fall* ist nicht nur hübsch anzuschauen, sondern bietet auch innovative Gameplay-Elemente, die zu einem runden Spiel führen. Speedrun-Fans (und alle anderen) sollten unbedingt weiterlesen!

Jump&Run-Spiele, in manchen Varianten auch als Plattformer bezeichnet, sind schon lange eine feste und wichtige Größe in der weiten Welt der Videospiele – besonders bei Nintendo, nicht zuletzt dank Mario und seinen vielen Hüpfspielen. So ist es auch nicht verwunderlich, dass die Switch schon seit Release vor allem von Indie-Entwicklern regelmäßig mit neuen Genre-Vertretern versorgt wird. Einige davon werden als sogenannte „Hardcore-Plattformer" eingeordnet und ein solcher ist auch *Light Fall*. Ein besonders hübscher obendrein, der auch noch mit einigen speziellen Gameplay-Elementen aufwarten kann.

Plattformer mit Kniff

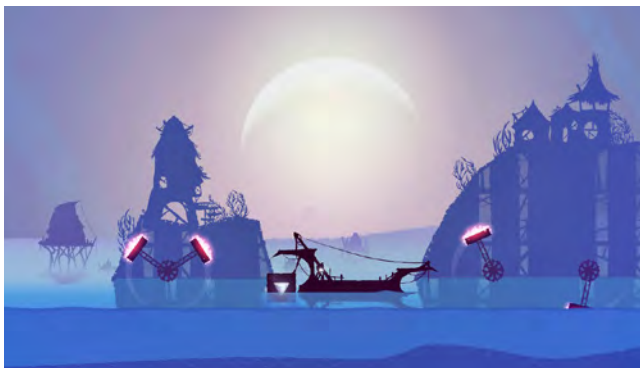
Die Spielwelt Numba, in der die Dunkelheit und der Schatten über das Licht regieren, hat schlimme Zeiten hinter sich, in denen fast alle ihre Bewohner, die Kamloops, verschwunden sind. Eure Aufgabe ist es, insgesamt drei Kapitel zu je mehreren Level mit stets einem eindrucksvollen Bosskampf am Kapitelende zu meistern, um die Bewohner zu befreien. Begleitet werdet ihr von der Eule Stryx, die als Erzählstimme fungiert und dabei nicht nur die Story trägt, sondern euch gelegentlich auch Tipps gibt oder einen bissigen Kommentar zu eurem spielerischen Talent auf Lager hat.

Neben einer für Jump&Runs typischen Steuerung verfügt ihr über den sogenannten Shadow Core, einen Block, der durch Drücken der B-Taste unter euren Füßen erscheint und zwar bis zu fünf Mal hintereinander, danach müsst ihr erst wieder festen Boden berühren, bevor ihr den Shadow Core erneut einsetzen dürft. Ihr könnt den Block mit dem X-Button auch durch die Luft schweben lassen, um euch zum Beispiel vor Lasern zu schützen, oder an einer bestimmten Stelle platzieren sowie als Zahnrad nutzen. Das bringt frischen Wind ins Genre – darum ist *Light Fall* größtenteils um die Nutzung des Shadow Core herum gestaltet. Gelegentlich sind Level-Abschnitte besonders schwer, dann braucht ihr viele Versuche zum Meistern, zudem seid ihr bei jedem Treffer sofort tot. Häufige Checkpoints erleichtern euch den Spielfortschritt aber und viele geheime Wege sowie Items laden zum weitläufigen Erkunden der Welt ein. Insgesamt ist *Light Fall* ein anspruchsvolles Spiel, aber nie unfair oder frustrierend.

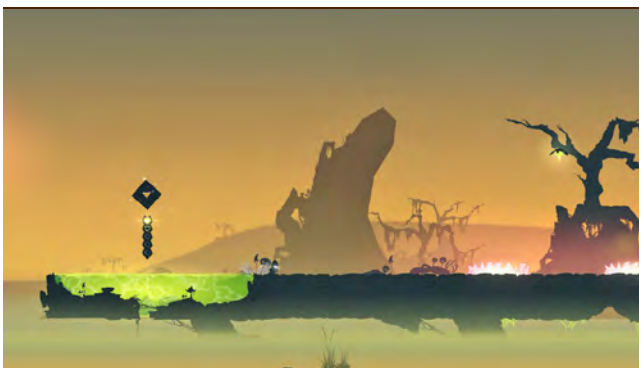
Künstlerische Atmosphäre

Die optische Aufmachung ist atemberaubend schön und nahezu künstlerisch, die Spielwelt wird dominiert von Schatten und Neonfarben sowie wahnsinnig farbintensiven Hintergründen und Spielelementen. Ein Gefühl von großer Weite kommt angesichts der kleinen Spielfigur in der weitläufigen Spielwelt auf. Doch keine Sorge: Ihr braucht keinen gigantischen Fernseher, um *Light Fall* ordentlich spielen zu können, denn das funktioniert auch wunderbar auf dem kleinen Switch-Screen. Der Sound untermalt herrlich das eindrucksvolle Ambiente. Die Framerate von lediglich 30 FPS im Handheld-Modus macht sich beim stellenweise wahnsinnig schnellen Gameplay leider etwas negativ bemerkbar. Aber *Light Fall* ist einer der schönsten und durchdachtesten Vertreter seiner Gattung. **Johannes Gehrling**

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Bishop Games
Termin:	26. April 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8



Platziert ihr den Shadow Core im Antrieb des Bootes, könnt ihr es mit dem A- beziehungsweise Y-Button nach vorne und nach hinten bewegen.



Mehrere Checkpoints in jedem Level sorgen dafür, dass ihr schwierige Stellen immer wieder direkt neu probieren könnt, ohne zu viel vom Level zu wiederholen.

Typisch für das Genre verfügt ihr als Fuchs Rick über einige Standard-Moves. Ergänzt werden diese mit Spezial-Moves und Magie sowie weiteren Fähigkeiten.

Am Ende jeder der kurzen Welten müsst ihr einen Boss-Kampf bestreiten. Als Obermotze dienen dabei riesige Tiere wie ein Frosch oder eine gigantische Spinne.

FOX N FORESTS

Switch Der Fuchs geht um, der Fuchs geht um: Allerdings führt er nichts Böses im Schilde, sondern will den magischen Zauberwald von bösen Mächten und deren finsteren Plänen befreien.

Die glorreiche 16-Bit-Ära hat die Videospielewelt so nachhaltig geprägt, dass auch heute noch, in Zeiten von 4K und HDR, simpel verpixelte Spiele die Herzen der Spieler höher schlagen lassen. Es ist daher kein Wunder, dass *Fox N Forests* auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter über 100.000 US-Dollar von mehreren tausend Unterstützern einsammeln konnte, die sich vom Spielkonzept begeistern ließen. Das Ergebnis der erfolgreichen Crowdfunding-Kampagne liegt nun vor uns. Hat sich der Aufwand gelohnt? Wir finden: Und wie!

Böse Mächte, böse Pläne

In *Fox N Forests* wollen böse Mächte im mystischen Wald eine verheerende fünfte Jahreszeit einführen und die Welt dadurch ins Chaos stürzen. Es ist an euch, in die Rolle des kampflustigen Fuchses namens Rick zu schlüpfen und die finsteren Pläne zu vereiteln. Dazu müsst ihr eine recht überschaubare Anzahl sehr weitläufiger Level und einige Boss-Kämpfe meistern. Jede Welt besteht aus zwei Level und dem Duell gegen einen Obermotz. Die Level sind unglaublich abwechslungsreich gestaltet und strotzen nur so vor Detailverliebtheit, Rätseln, kniffligen Passagen und verschiedensten Gegnern. Als Fuchs Rick beherrscht ihr neben den für Jump&Runs üblichen Standard-Moves wie Laufen, Hüpfen, Springen, Doppelsprung und Angriff auch Melee-Moves genannte Spezialangriffe (zum Beispiel einen Stampfangriff) sowie eine ganz besondere Fähigkeit: Magie. So könnt ihr per Button-Druck jederzeit die Jahreszeit wechseln, was die Spielwelt komplett verändert und dadurch erst manche Wege eröffnet. Welche Jahreszeit das ist, variiert von Level zu Level. Für diesen Zauber braucht ihr aber Mana, das ihr nicht unbegrenzt zur Verfügung habt. Als wäre Rick nicht schon stark genug, verfügt er außerdem über eine Armbrust und eine Art Machete für den Einsatz im Fern- beziehungsweise Nahangriff.

Toll, aber kurz

Von der Oberwelt aus erreicht ihr nicht nur die Level, sondern auch den zentralen Wald, wo ihr gesammeltes Geld und weitere Items in Verbesserungen, Fähigkeiten und spezielle Items investieren könnt, beispielsweise in mehr Herzen und Mana, Zaubertränke oder stärkere Waffen und neue Moves. Nach jedem Boss-Kampf müsst ihr die normalen Level erneut bestreiten, da ihr dann jedes Mal neue magische Pfeile bekommt, mit denen ihr neue Level-Abschnitte erreicht. Backtracking zieht die Spielzeit also ganz ordentlich in die Länge, was mitunter nervig werden kann, euch die Levels schließlich aber durchaus noch mal auf ganz neue Art präsentiert. Nichtsdestotrotz überzeugt *Fox N Forests* wegen seines knackigen Gameplays mit durchdachten und intelligenten Elementen, einer simplen, aber extrem hübschen Aufmachung sowie mit tollem malerischen Sound und einer sauberen Steuerung. Allerdings ist das Abenteuer schon nach wenigen Stunden Spielzeit zu Ende und auch einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht.

Johannes Gehrling

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Bonus Level Entertainment
Termin:	17. Mai 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Die Level-Gestaltung von *Fox N Forests* ist extrem abwechslungsreich und wird noch dadurch verstärkt, dass alternative Jahreszeiten der Level existieren.

Geniales Konzept: Was in der einen Jahreszeit noch ein unüberwindbares Level-Hindernis darstellt, meistert ihr in der alternativen Variante mit Leichtigkeit.

Die Spielwelt von *Yoku's Island Express* besteht nicht aus einzelnen Levels, die Gebiete gehen nahtlos ineinander über. Nur kurze Ladezeiten gibt's manchmal.

Die Kombination aus 2D-Adventure-Spielwelt und Pinball-Abschnitten sorgt nicht nur für Abwechslung, sondern ist in dieser Form auch wirklich einzigartig.

YOKU'S ISLAND EXPRESS

Switch Ein kleiner Käfer macht sich auf, eine ganze Insel und ihre Bewohner zu retten. Klingt nach einem familienfreundlichen Animationsfilm, ist aber ein geniales Switch-Adventure!

Wenn ein Indie-Spiel so gut ist, dass Nintendo es an seinem Messestand auf der Gamescom in einer spielbaren Variante bereits ein Dreivierteljahr vor Veröffentlichung präsentiert, dann darf man durchaus hohe Erwartungen an besagtes Spiel haben. Wird *Yoku's Island Express* diesen gerecht?

Ein Käfer zur Rettung

In *Yoku's Island Express* übernehmt ihr die Rolle des putzigen Käfers Yoku, der zu Spielbeginn seinen neuen Job als Postmann auf einer karibischen Insel antritt. Dort müsst ihr dann allerdings nicht nur Briefe zustellen (und euch mit dem Mindestlohn zufriedengeben), sondern gleich ein großes Abenteuer bestreiten, um die Insel und ihre Bewohner zu retten!

Im Kern handelt es sich bei diesem Indie-Titel um ein Adventure, jedoch weist *Yoku's Island Express* auch Jump&Run-, Geschicklichkeits- sowie Metroidvania-Elemente auf. Wie das möglich ist? Nun, grundsätzlich könnt ihr euch nur laufend fortbewegen und nicht mal springen. Dafür rollt ihr die ganze Zeit eine Kugel aus Briefen mit euch herum. Diese fungiert an unzähligen Stellen im Spiel als Munition für Pinball-Abschnitte. Mit den Schulterbuttons ZL und ZR könnt ihr überall in der Spielwelt die von Pinball-Tischen bekannten Flipper in den Farben blau (ZL) und gelb (ZR) steuern. Über diese Pinball-Abschnitte und -Elemente gelangt ihr auch ohne Sprungfähigkeit an verschiedenste Orte und löst damit sogar Rätsel, sammelt neue Items und Spielwährung (Früchte); sogar die Boss-Kämpfe finden auf diese Art und Weise statt. Ein wirklich ungewöhnliches, aber extrem spaßiges Konzept!

Ihr werdet euch verlieben!

Während eures Abenteuers erkundet ihr immer mehr neue Gebiete, lernt die Geschichte der Insel kennen, erhaltet neue Items und Fähigkeiten (beispielsweise Tauchen oder Klettern) und verbessert euer bestehendes Inventar. Das motiviert dazu, immer noch ein Stück mehr von der malerisch gestalteten Spielwelt zu erkunden, noch ein Geldbeutel-Upgrade oder eine neue Fähigkeit zu ergattern und noch eine Pinball-Passage zu meistern, obwohl ihr schon längst schlafen gehen wolltet. *Yoku's Island Express* macht echt süchtig! Aber keine Angst, der Spielumfang hält sich in Grenzen, nach etwa fünf Stunden dürftet ihr das Spiel beendet und dabei auch die meisten der Nebenaufgaben erledigt haben. Von diesen gibt es nämlich auch einige, was noch mehr anspornt, die Spielwelt ganz genau zu erkunden. Apropos Spielwelt: Die ist so wahnsinnig liebevoll, hübsch und künstlerisch gestaltet, dass ihr euch unbedingt ganz viel Zeit nehmen solltet, *Yoku's Island Express* einfach nur zu erleben. Ihr werdet euch in die karibische Inselatmosphäre mit ihren Stränden, Wäldern, Höhlen, Seen und Wüsten genauso verlieben wie in den zuckersüßen Protagonisten und die nicht spielbaren Figuren, die vor Charme ebenfalls nur so strotzen. Die tropische Musikgestaltung, die zu den verschiedenen Settings immer wunderbar passt, tut ihr Übriges für ein geniales Spiel. *Yoku's Island Express* ist ein Must-have auf der Swich!

Johannes Gehrling

Genre:	Adventure
Hersteller:	Team 17
Termin:	29. Mai 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	9

Während eures Abenteuers trefft ihr auf zahlreiche interessante Spielfiguren, die durchweg Charakter haben und zur gelungenen Atmosphäre beitragen.

An vielen Stellen wirkt *Yoku's Island Express* mehr wie ein spielbarer Hollywood-Animationsfilm als wie ein Indie-Titel eines kleinen Entwicklerteams.

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

Switch Der blaue Bomber kehrt endlich auf Nintendos Flaggschiff zurück – und das gleich zehn Mal in zweifacher Ausführung.

Sei es nun als passionierter Retro-Gamer der ersten Stunde oder als Jungspund, der seine ersten Spielerfahrungen auf dem Smartphone gesammelt hat: Von dem niedlichen Roboter namens Mega Man sollte wohl so ziemlich jeder Zocker schon mal etwas gehört haben, auch wenn Vätercchen Capcom seine Ikone in den letzten Jahren gehörig mit Missachtung gestraft hat. Abseits der recht überraschenden Ankündigung des offiziell elften Teils samt neuer Engine – unzählige Ableger und Spin-offs nicht mit einbezogen – hat sich der blaue Maschinenkrieger zuletzt eher in Sammlungen früherer Abenteuer auf modernen Systemen blicken lassen. Nun dürfen sich auch Besitzer einer Switch mit der *Mega Man Legacy Collection 1* und *2* in auf klassische Platformer-Action der alten Schule stürzen.

Gewohnte Kost

Die erste Sammlung beinhaltet die ersten sechs 8-Bit-Abenteuer von Mega Man, die zwischen 1987 und 1993 erschienen sind und das Fundament des Erfolges bilden. Alleine schon Mega Mans Sprite-Animation lässt die Herzen der Nostalgiker höher hüpfen. Hüpfen ist dabei das passende Stichwort. Von einzelnen Features (Charge Shot, Slide etc.) der jeweiligen Episoden abgesehen, ist die Prämisse eines jeden *Mega Man*-Spiels gleich: mehr oder weniger unbeschadet den zu Beginn ausgewählten Level überstehen, den Boss besiegen, sein individuelles Waffensystem an sich reißen und damit gegen seine übrigen Robo-Kollegen vorgehen. Das sorgt auch gut 30 Jahre später noch für äußerst anspruchsvolle Unterhaltung, auch wenn nicht verheimlicht wird, dass gerade der erste Teil noch mit unfairem Leveldesign und Fehlern im Detail zu kämpfen hat. Vor allem aber der direkte Nachfolger sowie das grandiose *Mega Man 3* sind heute noch wahre Perlen des Run&Gun-Genres, die man zumindest mal gespielt haben sollte. Es kommt nicht von ungefähr, dass sich viele Nachahmer besonders an diesen Titeln orientieren.

Anspruch weggespült

Um Anfängern einen leichteren Einstieg zu ermöglichen, hat Capcom für die Switch-Version abermals in die Modernisierungskiste gegriffen. Mittels einer Rückspulfunktion könnt ihr, sollte Mega Man zum Beispiel in einen Abgrund stürzen, das Geschehene flugs rückgängig machen und den Sprung ein weiteres Mal versuchen. Dass dadurch fundamentale Designentscheidungen des Spiels nichtig gemacht und eine Herausforderung quasi nicht mehr existent ist, scheint bei Capcom wohl niemanden zu stören oder gar aufgefallen zu sein. Ein Glück, dass diese Funktionen in den Challenge- und Remix-Modi nicht vorhanden sind, richten sich diese doch klar an Kenner der Serie.

Weiterhin trüben noch kleine Unüberlegtheiten den Gesamteindruck der Collection. Warum etwa kann kein Lieblingstrack ausgewählt werden, während man sich durch die umfangreichen Artworks und Illustrationen wühlt? Wieso steht hierfür nicht der Touchscreen zur Verfügung? Und über all dem trohnt die allgegenwärtige Frage, warum Mega Mans Retro-Reihe auf zwei Collections aufgeteilt werden musste. Wer bereits die *Legacy Collection* für 3DS besitzt, sollte nur zur Switch-Version greifen, wenn er vom blauen Bomber unbedingt alles haben muss oder sich erneut ins Leaderboard-Rennen stürzen möchte.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Capcom
Termin:	22. Mai 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Wie in allen Teilen greift auch in *Mega Man 3* die altbekannte Formel: Selbst das Besiegen des kniffligsten Bosses wird mit der passenden Waffe zum Kinderspiel.

An den Remix-Level dürften besonders Veteranen der Serie Gefallen finden. Auch an einen Zeitmodus wurde gedacht.

MEGA MAN LEGACY COLLECTION 2

Switch Mehr als nur 8-Bit-Action: Mit der zweiten Collection betretet ihr sogar Sega-Saturn- und Playstation-Territorium.

Dass Mega Man bereits einen grauen Pixelbart trägt, solltet ihr durch unseren Test der *Mega Man Legacy Collection* auf der linken Seite ja bereits wissen. Beinhaltet diese Sammlung die ersten sechs NES-Abenteuer des blauen Androiden, wird euch mit der bereits 2017 erstmals veröffentlichten, zweiten Collection mehr Vielfalt geboten. Zwar sind hier nur vier Titel enthalten, dafür aber wird euch ein Generationssprung vom Super Nintendo auf die Playstation 1 bis hin zur Xbox 360 beziehungsweise PS3 geboten.

Evolution und Revolution

Auch wenn das Super Nintendo im Jahr 1995 langsam schon zum alten Eisen gehörte, wagte die Hauptserie um Mega Man erst jetzt den Sprung auf ein neues System. Dieser Wechsel tat dem Spiel schon auf dem ersten Blick vor allem optisch sehr gut, konnte Capcom doch schon mit der *Mega Man X*-Reihe viel Erfahrung auf dem SNES sammeln. Spielerisch hingegen verließen sich die Macher auf etablierte Stärken und änderten nur wenig an der Formel. Sogar Sprung- und Laufverhalten sind nahezu identisch mit dem auf dem 8-Bit-Vorläufer. Dafür allerdings nahmen geskriptete Story-Sequenzen deutlich zu, die bei mehrfachem Durchspielen schnell nerven.

Solche Ereignisse wurden in *Mega Man 8* (erschienen für PS1 und Sega Saturn) sogar noch weiter aufgestockt. Erstmals gab es sogar Anime-Filmsequenzen zu sehen, die aber leider mit einer äußerst schlechten englischen Tonspur versehen wurden. Im Direktvergleich fällt zudem schnell auf, dass der siebte Teil grafisch deutlich besser gealtert ist und eher zu einem schnellen Durchlauf verleitet als das vergleichsweise sehr storylastige *Mega Man 8* – eine Designentscheidung, die um diese Zeit in viele Titel mit Capcoms Robotermaskottchen Einzug fand.

Spätes Retro-Revival

Bis zum offiziell neunten Teil der Serie ließ Capcom geschlagene zwölf Jahre ins Land gehen, ehe der sympathische Roboter auf Xbox 360, Wii sowie Playstation 3 seinen Buster wieder aufladen durfte – und das sogar erneut im klassischen 8-Bit-Gewand! Ein Revival, das sich wahrhaft lohnte, denn *Mega Man 9* weist sämtliche Stärken der Reihe auf: abwechslungsreiche Level, knackiger Schwierigkeitsgrad und tolle Musik. Schon 2010 wurde ein Nachfolger nachgeschoben, der jedoch nicht mehr so imposant daherkam. Was sämtliche Spiele in der zweiten Collection gemeinsam haben ist das Fehlen der Rückspulfunktion, welche den Anspruch der *Mega Man Legacy Collection 1* ins Nichts auflöste. Ob für den Port nicht mehr genügend Zeit war, diese Option einzubauen, weiß wohl nur Capcom. Dafür gibt es auch hier die lobenswerten Challenges, von denen sich auch einige mit dem Mega-Man-Amiibo freischalten lassen. Im Direktvergleich bietet sich die zweite *Legacy Collection* eher für Spieler an, die mehr spielerische Abwechslung einer reinen 8-Bit-Optik vorziehen.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Capcom
Termin:	22. Mai 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Nach einer langen Durststrecke veröffentlichte Capcom im Jahr 2008 *Mega Man 9*, das bis heute zu den besten Titeln der klassischen Reihe zählt.

Der achte Teil erschien sowohl für Playstation 1 als auch für Sega Saturn. In der Collection ist jedoch nur erstere Version enthalten.

BLAST CORPS

Action Bündelt eure Zerstörungswut und macht etwas Produktives aus ihr. In *Blast Corps* ist das nicht nur möglich, sondern rettet sogar den kompletten Planeten vor einer nuklearen Katastrophe. Klingt vielversprechend, oder? Dabei wisst ihr noch gar nichts von den drei riesigen Robotern, mit denen ihr Städte zerstören dürft.

Wenn ihr zur älteren (nicht alten!) Leserschaft dieses Magazins gehört und euch mit *Nintendo Labo* auseinander gesetzt habt, habt ihr vielleicht schon etwas am *Robo-Set* bemerkt, was uns nicht allzu offensichtlich, aber doch deutlich aufgefallen ist: Das Steuern eines riesigen Roboters und das Zerstören einer ganzen Stadt, kommt uns das nicht irgendwie bekannt vor? Gab es so etwas nicht schon einmal auf einer Nintendo-Konsole? Ein kurzer Check der privaten Spielesammlung unseres Volontärs Johannes brachte schnell Licht ins Dunkeln: Na sicher, *Blast Corps*! Blast was? *Blast Corps*, dieses spaßige, aber leicht in Vergessenheit geratene Rare-Spiel aus der Frühzeit des Nintendo 64 in den glorreichen 1990er-Jahren, als Godzilla von Roland Emmerich verschandelt wurde und Stefan Raab zu Deutschlands bekanntestem Entertainer aufstieg. Klingt spannend? Finden wir auch! Lest weiter und erfahrt alles über einen der wohl ungewöhnlichsten Exklusiv-Titel, den eine Nintendo-Konsole jemals spendiert bekam.

Simpel, aber ungewöhnlich

Um was geht's eigentlich in *Blast Corps*? Ganz im Stil von N64-Kollegen wie *Super Mario 64* ist die Story eher Mittel zum Zweck denn bühnenreife Inszenierung, aber immerhin ist sie angenehm ungewöhnlich und legt den Grundstein für ein richtig spaßiges Spielerlebnis. Ein Schwertransporter, beladen mit

Die Levels, in denen ihr mit den riesigen Robotern eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen könnt, gehören zu den spaßigsten Abschnitten des ganzen Spiels.

Mit dem Roboter namens J-Bomb erreicht ihr problemlos höher gelegene Stellen oder führt aus der Luft mächtige Stampfattacken auf Gebäude aus.

Der XR7-Protocrash ist zwar nicht sonderlich wendig oder außergewöhnlich schnell, dafür fahren seine beidseitigen Rammböcke mit fataler Wucht aus.

Die Steuerung des Monstertrucks zu meistern, gehört zu den anspruchsvollsten Aufgaben in *Blast Corps*. Ein einführendes Tutorial hilft euch beim ersten Mal.

zwei gefährlichen Atomraketen, steuert durch einen Defekt mittels Autopilot geradeaus auf das Detonationsgelände zu, ungeachtet aller Hindernisse. Die Ladung verliert nukleares Material, weshalb kein Personal den Transporter betreten und dessen Steuerung übernehmen kann. Auf seinem Weg stehen dem Transporter bebaute Gebiete im Weg; kollidiert das Gefährt mit einem Hindernis, explodieren die Atomraketen, mit fatalen Folgen für den gesamten Planeten. Im Spiel übernehmt ihr nun den Job eines Fahrers des Abbruchunternehmens *Blast Corps* und müsst folglich Gebäude abreißen, Gräben füllen und weitere Maßnahmen ergreifen, um für den brandgefährlichen Transporter alle Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Für diesen Job habt ihr verschiedene Fahrzeuge und Maschinen sowie weiteres Material mit zerstörerischen Kräften zur Verfügung. Mit diversen Abbruchfahrzeugen (unter anderem Robotern!) müsst ihr Gebäude und andere Hindernisse zerstören. Das ist ein tatsächlich ungewöhnliches und seltenes Spielkonzept.

Im Karriere-Modus ist zu Beginn nur ein Level verfügbar, weitere werden jedoch mit jedem Abschluss eines Levels freigeschaltet; dabei steigt die Schwierigkeit nach und nach an. Findet ihr die in den Levels versteckten Kommunikationseinheiten und aktiviert sie (durch einfaches Berühren), eröffnen sich euch zusätzliche Bonus-Level. Das vorrangige Spielziel ist, alle Levels erfolgreich zu absolvieren und somit die nukleare Katastrophe zu verhindern.

Karriere-Levels

In den Karriere-Levels hat der Raketen-Transporter immer eine feste Route, die er abfährt. Auf dieser Route befinden sich verschiedene Hindernisse, oftmals Gebäude, die ihr mit Abrissfahrzeugen wie dem Bulldozer aus dem Weg räumen müsst. Manchmal müsst ihr aber auch Rätsel lösen, indem ihr beispielsweise TNT-Kisten verschiebt oder Gräben mit Blöcken überbrücken. Dabei müsst ihr euch stets beeilen, denn der Transporter fährt unaufhaltsam auf sein Ziel zu. Seid ihr zu langsam, kollidiert er und die Nuklearraketen explodieren; schnell sein ist also angesagt! In den Levels startet ihr immer mit einem bestimmten Fahrzeug, findet aber auf der Welt verteilt auch andere Fahrzeuge, in die ihr jederzeit umsteigen könnt.

Habt ihr den Weg erfolgreich freigeräumt und dem Transporter somit ein unbeschadetes Ankommen an seinem Ziel ermöglicht, könnt ihr euch erneut in die Levels begeben, um weitere Aufgaben zu erfüllen. Dazu gehören der Abriss sämtlicher Gebäude und damit verbunden die Befreiung der eingeschlossenen Bewohner sowie das Entdecken aller Strahlungsreduzierungseinheiten (RDUs). Hierbei habt ihr dann kein Zeitlimit mehr. Insgesamt könnt ihr pro Level zwei Goldmedaillen verdienen: eine für das Freiräumen des Weges für den Transporter und eine für das Erfüllen der zweitrangigen Missionen.

Der Turbobuggy ist zwar nicht die erste Wahl, wenn es darum geht, Gebäude zu zerstören. Dafür ist er flott und mit ihm sammelt ihr die RDUs sehr schnell ein.

Manchmal müsst ihr die Kontrolle über einen Zug übernehmen, um den Weg freizuräumen. Dabei fahrt ihr aber nur vorwärts oder rückwärts.

Bonus-Levels

In den Bonus-Levels bekommt ihr es mit einer von drei Herausforderungen zu tun: Entweder müsst ihr innerhalb eines bestimmten Zeitlimits sämtliche Gebäude und andere Objekte zerstören, alle RDUs finden oder, recht klassisch, ein Rennen absolvieren. Bei den Rennen dürft ihr euch euer Fahrzeug selbst aussuchen; dafür müsst ihr sie aber in den Karriere-Levels freischalten, indem ihr sie dort findet und benutzt. Bei manchen Rennen sind bestimmte Fahrzeuge gesperrt. Je nach Leistung erhaltet ihr eine Bronze-, Silber- oder Gold-Medaille.

Habt ihr sämtliche Karriere-Levels erfolgreich absolviert, könnt ihr in einem Space-Shuttle-Level den Weg zu einem Bonus-Level auf dem Mond freischalten. Dort müsst ihr dann mit einer niedrigeren Anziehungskraft klarkommen, was das Spiel deutlich erschwert. Schafft ihr es, sämtliche Bonus-Levels mit einer Gold-Medaille abzuschließen, schaltet ihr vier weitere Planeten mit niedriger Gravitation frei. Meistert ihr auch hier sämtlich Levels, dürft ihr euch in den Karriere-Levels erneut beweisen, diesmal mit einem noch knapperen Zeitfenster, wobei ihr lediglich den Weg für den Transporter freiräumt. Schafft ihr hierbei überall Gold, schaltet ihr eine weitere, noch anspruchsvollere Stufe der Karriere-Level frei. Hierbei werdet ihr bei Erfolg mit Platin-Medaillen belohnt, dafür müsst ihr aber extrem gut spielen, denn nahezu jeder kleinste Fehler führt zum Scheitern. Während der normale Karriere-Modus nicht allzu anspruchsvoll und dementsprechend auch recht schnell durchgespielt ist, könnt ihr dank der immer neuen Bonus-Levels und immer anpruchsvolleren Schwierigkeitsstufen dennoch sehr viel Zeit mit *Blast Corps* verbringen, sofern der irgendwann wirklich extrem hohe Anspruch euch nicht zu sehr frustriert.

Viele Fahrzeuge

Blast Corps bietet eine ordentliche Bandbreite verschiedener Abrissfahrzeuge und sonstiger Fahrzeuge, allesamt mit je individuellen Stärken und Schwächen. Das Standard-Fahrzeug ist ein gewöhnlicher Bulldozer, der kleinere Gebäude problemlos abreißen kann, indem er einfach in sie hineinfährt. Bei größeren Gebäuden richtet er aber kaum Schaden an, dafür kann er sie zerstören, indem er TNT-Kisten in sie hineinschiebt. Der Monstertruck ist ein recht langsamer Muldenkipper, der nicht einfach zu handhaben ist. Rammt ihr mit ihm ein Gebäude frontal, richtet das nämlich kaum Schaden an. Der gepanzerte hintere Teil des Fahrzeugs ist allerdings sehr zerstörerisch. Um ihn zu nutzen, müsst ihr den Monstertruck durch Driften in Gebäude navigieren oder Rampen nutzen, um in Gebäude hineinzuspringen. Wie der Bulldozer hat auch dieses Fahrzeug größeren Gebäuden kaum etwas entgegenzusetzen. Der Turbobuggy ist ein flotter Dünenbuggy mit Turbo-Fähigkeit. Diese ist zwar sehr schnell aufgebraucht, regeneriert sich aber, wenn ihr sie nicht nutzt. Um mit diesem Fahrzeug Gebäude zu zerstören, müsst ihr über Rampen fahren, um in die Gebäude hineinzuspringen. Auch der Turbobuggy kann bei großen Gebäuden kaum Schaden anrichten.

Auch Schiffe steuert ihr zuweilen. Meistens müsst ihr damit andere Fahrzeuge und Maschinen transportieren. Auch hier geht's nur in zwei Richtung voran.

Donnerfaust ist der erste von drei gigantischen Robotern. Er sieht einem Menschen sehr ähnlich und eignet sich perfekt zum Zerstören großer, hoher Gebäude. Dazu rennt er in die Gebäude und schwingt zur Seite, manchmal schwingt er auch zusätzlich seinen Arm, was ordentlich Schaden anrichtet. Crasholator ist ein recht kleiner Roboter, nur etwas größer als die menschliche Hauptfigur. Er zerstört am effektivsten mittelgroße Gebäude, indem er in sie hineinspringt. J-Bomb ist der dritte Zerstörungsroboter und etwas kleiner als Donnerfaust. Dank eines Jetpacks auf seinem Rücken kann er über große Gebäude fliegen und diese dann per Stampfattacke effektiv und verheerend zerstören. Mit dem Jetpack kann er außerdem Gebiete erreichen, die für andere Fahrzeuge gänzlich unzugänglich sind.

Der Rocket Crusher ist ein Motorrad mit einem Raketenwerfer. Die Raketen sind nur in begrenzter Zahl verfügbar, der Vorrat wird mit Munitionskisten aber wieder aufgefüllt. Der XR7-Protocrash ist ein großes Fahrzeug mit Rammböcken an

Levels, die ihr mit dem Turbobuggy bestreiten müsst, sind so angelegt, dass ihr die Landschaft als Rampe nutzen könnt, um in Gebäude zu springen.

Crasholator ist der kleinste Roboter, hat aber dennoch einiges auf dem Kasten. Im Vergleich zum Bulldozer im Hintergrund seht ihr seine geringe Größe deutlich.

Donnerfaust ist der größte Roboter, den ihr zur Auswahl habt, er ist aber auch am schwierigsten zu steuern. Übung macht aber bekanntlich den Meister!

Manchmal müsst ihr solche Levels bestreiten, bei denen ihr einfach nur eine Route abfahrt und RDUs aktiviert. An welches Spiel erinnert uns das nur?

beiden Seiten, mit deren Hilfe ihr Gebäude zerstört. Der Einsatz der Rammböcke verbraucht Munition, die aber mittels entsprechender Kisten wieder aufgefüllt wird. Vor allem in Rennen habt ihr manchmal außerdem kleinere Fahrzeuge zur Auswahl, beispielsweise einen Ford Gran Torino aus der bekannten Kultserie *Starsky & Hutch* oder einen Nachbau des Vans aus *A-Team*. Gelegentlich steuert ihr in manchen Levels auch einen Zug oder ein Boot, dabei aber stets auf einer festgelegten Route. Manchmal müsst ihr auch einen unbeweglichen Hebekran benutzen, um Fahrzeuge zu transportieren.

Technik? Top!

Blast Corps überzeugt zudem auch auf technischer Seite. Diesen Aspekt muss man natürlich am besten mit einer Jahr-1997-Brille betrachten, aber auch heute noch gibt es nicht viel auszusetzen. Die Grafik war seinerzeit sehr hübsch und modern, dank vollständiger Polygon-Grafik, aber auch vor 21 Jahren zumindest nicht weltbewegend. Natürlich kann *Blast Corps* nicht mit modernen Spielen mithalten, aber das Grafische ist immer noch gut genug, um sich den Spielspaß davon im Jahr 2018 nicht verderben zu lassen. Auch beim Sound wusste *Blast Corps* seinerzeit wie heute zu überzeugen, einmal abgesehen von der recht nervigen Country-artigen Melodie mit der Mundharmonika in einigen Levels. Sprachausgabe ist vorhanden, kommt aber nur gelegentlich zum Einsatz. *Blast Corps* läuft durchgehend flüssig und aus der verwendeten Vogelperspektive schaut ihr nie ins Leere, da alle Inhalte schnell genug nachladen. Die Kamera könnt ihr in alle Richtungen steuern, Zoomen ist ebenfalls möglich. Damit bot *Blast Corps* vor allem im Vergleich mit anderen Spielen aus der gleichen Zeit schon damals viel Spielraum. Die Steuerung ist zunächst etwas schwierig und einige Eingewöhnungszeit ist definitiv notwendig, mit der Zeit verinnerlicht ihr sie aber. Alle Fahrzeuge beziehungsweise Maschinen steuern sich unterschiedlich, sodass bezüglich der Steuerung einige Abwechslung geboten ist.

Schreitet ihr im Spiel weit genug erfolgreich voran, verlasst ihr irgendwann die Erde und spielt auf dem Mond weiter, inklusive völlig anderer Gravitation.

Ein Spiel, das überzeugt

Blast Corps konnte die Fachpresse vor rund zwei Jahrzehnten überzeugen. So vergab die N-ZONE in Ausgabe 08/1997 eine Wertung von 84, auf der Wertungen-aggregierenden Online-Plattform Metacritic kommt das Action-Puzzle-Spiel sogar auf eine sehr gute 90 im Durchschnitt. Allgemein gilt *Blast Corps* bis heute weithin als das originellste und ungewöhnlichste Nintendo-64-Spiel und zudem als eines der besten für Nintendos 64-Bit-Maschine. Wenn ihr Bock auf das Spiel bekommen habt, keine Sorge, *Blast Corps* ist online, in Spieleläden mit Retro-Angebot oder oftmals auch auf Flohmärkten für unter zehn Euro zu bekommen. Voraussetzung ist natürlich ein Nintendo 64 in eurem Besitz, was bei im Alter schon etwas fortgeschrittenen Nintendo-Fans aber bei den meisten Lesern ohnehin der Fall sein dürfte. Als leitender Entwickler von *Blast Corps* zeichnete seinerzeit niemand geringeres als Chris Stamper verantwortlich, einer der beiden Gründer des legendären Rare-Entwicklerstudios. Auf hohe Qualität könnt ihr euch allein schon angesichts dessen verlassen. Einen Mehrspieler-Modus bietet das Action-Spiel indes leider nicht, allerdings eignet sich *Blast Corps* mit einer abwechselnden Spielweise bei jedem gescheiterten oder erfolgreichen Versuch dennoch ganz vorzüglich für ausschweifenden Zwei-Spieler-Spaß. Braucht ihr noch mehr Gründe, um jetzt sofort in die Kassette zu pusten und die Welt vor der nuklearen Katastrophe zu bewahren?

Johannnes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Mit genügend Frustrationstoleranz könnt ihr jede Menge Spaß mit *Blast Corps* haben!“

Blast Corps ist schon etwas ganz Besonderes. Als Kind habe ich immer nur die ersten paar Levels gespielt, dann wurde es mir zu schwer und aus Frust gab ich auf. Damals fand ich das Spiel gar nicht so toll, obwohl es von Rare ist, was ich vor 20 Jahren auch schon mit Qualität assoziierte. Die ganze Genialität des ungewöhnlichen Spielkonzepts konnte ich erst vor wenigen Jahren begreifen, als ich mir das Spiel für fünf Euro in einem Spieleladen besorgte und mit einem guten Freund an einem spaßigen Abend komplett durchspielte, wobei wir uns immer abwechselten. Und das kann ich euch genau so einfach nur wärmstens empfehlen. Ihr braucht nur eins: Frustrationstoleranz bei den späteren Levels, die wirklich bockschwer sind. Dafür macht's jede Menge Spaß.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 07/2003

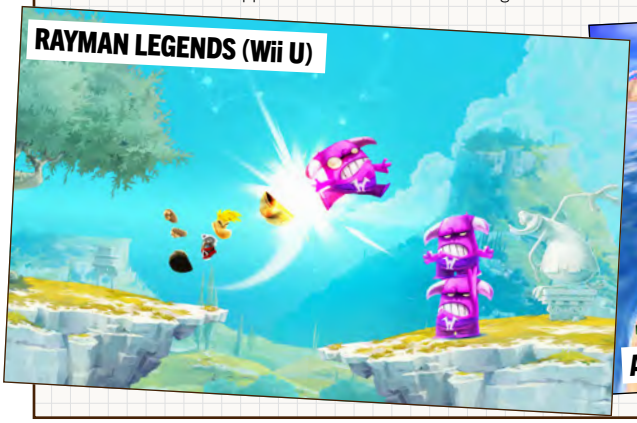
Wenn ihr dieses Heft in Händen haltet, fällt euch sicherlich auf, dass die ausgiebige E3-Berichterstattung (noch) fehlt. Wie bei Printprodukten eben üblich, mussten wir das Heft leider vor der Messe bei der Druckerei abgeben. Vor 15 Jahren war das anders, denn die große Sause fand damals schon Mitte Mai statt, sodass die 7er-Ausgabe 2003 vollgepackt war mit jeder Menge Infos, Spielen und Bildern von der alljährlichen Videospielmesse. Auf 30 Seiten präsentierte die Redaktion der werten Leserschaft alles Neue zu solchen Gamecube-Krachern wie *Mario Kart: Double Dash!!*, *Mario Golf: Toadstool Tour*, *Pikmin 2*, *Pokémon Colosseum*, *Star Fox Adventures*, *Mario Party 5* und *Geist* aus der Eigenproduktion. Doch auch mit Drittheersteller-Titeln konnte Big N überzeugen, beispielsweise *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* oder *Beyond Good & Evil*. Ebenso für den Game Boy Advance und den damals noch recht jungen Game Boy Adcance SP standen zum Beispiel mit *Metroid: Zero Mission*, *Mario & Luigi*, *Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4* oder aus dem Hause Square Enix mit *Sword of Mana* potenzielle Hits in den Startlöchern. Die Test-Sektion war dafür nicht so spannend, glänzen konnten vor allem *Wario World* (Gamecube) und *Donkey Kong Country* (GBA) mit jeweils einer 87er-Wertung für den Einzelspieler.

AUSGABE 07/2008

Vor zehn Jahren konnte die N-ZONE im Editorial stolz von ganzen vier exklusiven Premieren schwärmen, die die Leser mit Ausgabe 07/2008 erwarteten. So durfte die Redaktion als einzige in Deutschland *Viva Pinata: Pocket Paradiese* Probe spielen, bekam als erste Fachpublikation die Wii-Premiere von *Skate it* zu Gesicht, konnte weltweit exklusives Material zu *Guitar Hero World Tour* auftreiben und zudem als erstes *Rayman Raving Rabbids TV Party* präsentieren. Nicht schlecht, oder? Alle vier Titel wanderten in den Vorschau-Bereich des Heftes, zusammen mit *Alone in the Dark*, das schon auf dem Cover groß präsentiert wurde, und weiteren Titeln. Mit dem Relaunch der Website ging die N-ZONE 2008 ebenfalls einen großen Schritt, folgerichtig wurde die neue Seite in einer kleinen Reportage im Heft präsentiert. Und als wäre all das noch nicht Grund genug, die zehn Jahre alte Ausgabe noch mal zu lesen, durfte die Redaktion sogar ein Interview mit niemand geringerem als Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto höchstpersönlich führen! Die Test-Sektion war 2008 gut gefüllt, erwähnenswert sind heute aber hauptsächlich nur noch *Okami* für die Wii (90er-Wertung im Einzelspieler) sowie *Apollo Justice: Ace Attorney* für den DS (84er-Wertung im Einzelspieler). Außerdem gab's in Ausgabe 07/2008 eine Reportage zum Launch-Hype rund um *Super Smash Bros. Brawl* und passend dazu gleich noch praktische Tipps und Lösungen zum kultigen Prügelspiel.

AUSGABE 07/2013

Nachdem Wario schon das Cover von Ausgabe 07/2003 zierte, war er vor fünf Jahren ebenfalls der zentrale Star des Heft-Covers. Der Grund dafür war die Veröffentlichung der Minispiel-Sammlung *Game & Wario* für die seinerzeit noch recht junge Wii U, die 81 gab's als Wertung. Ansonsten wanderten an großen Tests tatsächlich nur zwei weitere Titel in die N-ZONE vor fünf Jahren, nämlich zu *Lego Batman 2: DC Super Heroes* (Wertung: 79) sowie *Animal Crossing: New Leaf* für den 3DS (Wertung: 80). Dafür durften sich die Leser aber einerseits über jede Menge Virtual-Console- und Download-Tests freuen, andererseits außerdem über stolze 14 Seiten Retro! Passend zu den (wenigen) Tests schrieb die Redaktion beispielsweise in einem großen Special über *Animal Crossing* und in der kleinen N-ZONE-Sammlerfibel über einen Superhelden im Dauereinsatz, nämlich Batman. Zusätzlich gab's Interessantes zu *Bubsy*, die N-ZONE-Zeitreise sowie einen mehrseitigen Artikel zu Entwickler-Legenden. Und obendrein sah auch die Vorschau-Sektion mit Spielen wie *Rayman Legends*, *Ace Attorney 5*, *Pokémon X/Y* und *Batman: Arkham Origins* sehr vielversprechend aus. Abgerundet wurde das Heft wie gewohnt durch zahlreiche Communiy-Beiträge sowie Tipps und Tricks zu *Animal Crossing: New Leaf*.



Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

CUSTOM-SWITCH

Nachdem ich wegen einer Operation einige Zeit ausgefallen bin, melde ich mich endlich wieder zu Wort. Und eine Frage an euch habe ich auch gleich im Gepäck!

Liebe Leser, Nintendo-Fans, Community-Freunde, eins vorweg: Herzlichen Dank für die vielen Genesungswünsche, die mich in den letzten Monaten erreicht haben! Während ich diese Zeilen schreibe, bin ich zwar immer noch nicht ganz fit, aber immerhin konnte ich vom Home Office aus schon wieder volle drei Wochen richtig arbeiten. Ich habe mich wirklich über jede einzelne unterstützende Nachricht gefreut, auch wenn ich nicht auf alle antworten konnte. Betrachtet bitte diese Kolumne als meine dankende Antwort an euch alle, eure Unterstützung hat mich sehr gefreut. Bleibt gesund!

Konsolen-Verschönerung

Doch genug dazu, blicken wir nach vorne. Vor Kurzem hat das US-Unternehmen dBrand, bekannt für individuelle Skins für Konsolen, Smartphones, Tablets, Laptops und Co., endlich Skins für die Switch veröffentlicht. Zwar bin ich ein ungeduldiger Mensch und der Versand aus den USA dauert zwei bis drei Wochen (ist dafür daber umsonst), doch bei den vergleichsweise günstigen Preisen konnte ich einfach nicht anders: Ich musste zuschlagen! Das Ergebnis seht ihr auf dem obigen Bild. Die Joy-Cons erstrahlen nun in metallischem Blau, die Konsole selbst kommt im modischen Carbon-Look daher. Was sagt ihr zum Ergebnis? Gefällt es euch? Und was mich noch viel mehr interessiert: Habt ihr selbst schon an eurer Switch (oder einer anderen Nintendo-Konsole) Hand angelegt und ihr ein individuelles Aussehen verpasst? Egal, ob mit Skins, neuem Gehäuse oder Custom-Modding? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de und schickt mir vor allem auch Bilder eurer Werke! **Euer Johannes**

GEWINNSPIEL: KINOKARTEN FÜR RAMPAGE

DIE GEWINNER

Rampage ist seit Kurzem nicht mehr nur ein Spiel mit einem absurden Gameplay-Konzept, das im kooperativen Mehrspieler-Modus unheimlich viel Spaß bereitet, sondern auch ein waschechter Hollywoodstreifen mit dem weltbekannten Schauspieler und ehemaligen Show-Wrestler Dwayne „The Rock" Johnson in der Hauptrolle. In Kooperation mit Warner Bros. Germany riefen wir in der letzten Ausgabe dazu auf, uns zu schreiben, in welchem Jahr das erste *Rampage*-Spiel erschien. Die Belohnung: Dreimal je zwei Kinokarten für *Rampage – Big meets bigger*! Die drei glücklichen Gewinner sind:

- **Stefanie Kangler**
- **Wadim Paul**
- **Jürgen Lederer**

Wir hoffen, ihr hattet viel Spaß im Kino und danken euch sowie allen anderen Lesern für die Teilnahme am Gewinnspiel und außerdem Warner Bros. Germany für die freundliche Bereitstellung der Kinokarten.

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Mit *Super Smash Bros.* für die Switch steht der größte Fisch im Becken kompetitiver Spiele aus dem Hause Nintendo zwar noch aus, nichtsdestotrotz gibt es für die enorm erfolgreiche Hybrid-Konsole schon jetzt allerhand tolle Titel, die sich für Turniere und ähnliche Veranstaltungen ganz wunderbar eignen. So veranstalteten wir auf den Tag genau pünktlich zum einjährigen Jubiläum ein *Mario Kart 8 Deluxe*-Turnier, an dem wieder zahlreiche Spieler teilnahmen. Mit 115 Punkten entschied Falcon das Turnier für sich, dafür bekommt er ein neues Switch-Spiel als Preis. Auf den Plätzen 2 bis 5 landeten Sebi (102 Punkte), Maxim (97 Punkte), Aplex (93 Punkte) und Savitar (84 Punkte). Herzlichen Dank an alle Teilnehmer, hoffentlich sehen wir uns beim nächsten Turnier wieder!

Gute Neuigkeiten: Zwei weitere Turniere stehen in Kürze an! So dürft ihr euch am **07. Juli** in *Mario Tennis Aces* beweisen und am **21. Juli** – pünktlich zum Einjährigen – in *Splatoon 2*. Alle genauen Infos, Anmeldeinformationen und Preise findet ihr wie gewohnt auf unserer Facebook-Seite. Wir wünschen schon jetzt allen Teilnehmern viel Spaß und Erfolg und danken außerdem Nintendo für die freundliche Bereitstellung aller Preise!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Diesen Monat ist Johannes wieder zurück am Ruder und durfte sich direkt über viele korrekte Einsendungen zum letzten Cover-Raten freuen. Was hat sein geschätzter Kollege Lukas denn in Ausgabe 06/2018 für ein Spiel gesucht? Das wussten einige unserer Leser: *Beyond Good & Evil* für den Gamecube von 2003! Damals war Johannes übrigens zwölf Jahre alt und durfte den Action-Titel somit sogar schon ganz offiziell spielen. **René Fischermann** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **René** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **David Jager, Stefan Stelzer, Andi Hammerl, Patrick Rosenberger, Alexander Bayer, Werner Linzmeier, Stephanie Sonntag, Rebekka Sift, Stefanie Kangler, Amir-Oliver Tabba, Wadim Paul, Lars Detert, Kjell Prochnow, Patrick Kunstmann, Patrick Siebert, Christoph Jansen, Adrian Gratzl, Jan Juchem, Theo Zimmermann, Nils Schönhofen, Patrick Kampmann, Marcel Helfmeier, Moritz und Felix, Rudi Gaar, Dexter Schlossnagel, Julian Dunker, Stephan Rohbäck, Pascal Pfahler, Oliver Chruszcz, Daniel Tardif, Marko Mieke, Stefan Düsing, Matthias Scholz und Marija Korez.**

Um was für ein Schätzchen geht es wohl hier?

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. Juli 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Wie jeden Monat blicken wir an dieser Stelle auf die Fehler, die spitzfindige N-ZONE-Leser in der letzten Ausgabe entdecken konnten. Fun Fact: Diesmal wurde kein Fehler berichtet, der auf Johannes' Kappe geht. Toll, oder? Einen Fehler auf Seite 4 findet ihr jedoch direkt neben Lukas' Konterfei. Dort steht nämlich: „Alles blickt gepsannt auf Nintendo". Da sind unserem lieben Ösi vor lauter Aufregung wohl zwei Buchstaben verrutscht. Danke an Toni Schirrmeister für den Hinweis!

• Einen Fehler auf Kathas Kosten haben Pascal Engels Matias und Jan-Eric Held auf Seite 30 entdeckt. Dort schreibt sie nämlich, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* hätte sie schon auf der Wii U „kalt elassen". Ob sie die Entdeckung ihres Fauxpas wohl auch kalt lässt?

• Weiter geht's auf Seite 51 mit der großen Reportage zur *Donkey Kong*-Serie. Jan-Eric Held hat hier nämlich einen Fehler entdeckt, den wohl nur waschechte DK- und Amiibo-Fans bemerken. Statt, wie im Text behauptet, drei gibt es nämlich schon vier DK-Amiibo und zwar aus folgenden Serien: Super Mario Collection, Super Smash Bros., Skylanders Superchargers, Skylanders Superchargers Dark Edition.

• Auf Seite 54, ebenfalls innerhalb der großen DK-Reportage, hat unser Leser Alexander Streblow einen Patzer gefunden: *Donkey Kong: King of Swing* ist seinerzeit nämlich nicht für den Nintendo DS, sondern für den Game Boy Advance erschienen! Danke für die Aufmerksamkeit, lieber Alexander!

• Seite 56, nochmal die DK-Reportage: Einen Tippfehler hat hier Jan-Eric Held entdeckt. „Namco zum Bespiel" heißt es hier fälschlicherweise statt korrekterweise natürlich „Beispiel". Danke für die vielen Hinweise, Jan-Eric!

• Einen eigentlich ganz witzigen Fehler haben sowohl Andi Hammerl als auch Alexander Streblow auf Seite 88 ausfindig gemacht. Beim Bild von Leser Torsten Heine steht als Name nämlich fälschlicherweise Sybille Klopsch. Das tatsächliche Bild von Sybille befindet sich direkt darunter!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Lukas freut sich wie ein Schneekönig über die Verleihung der Mütze!

Hach ja, damals...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: So, nachdem der herzallerliebste Lukas in den letzten beiden Ausgaben meine mir sehr am Herzen liegende Retro-Rubrik vorbildlich weitergeführt hat, sitze ich nun endlich wieder selbst im „Hach ja, damals …"-Sattel! Nicht nur bin ich Lukas daher zu ewig währendem Dank verpflichtet, ganz besonders freue ich mich natürlich, endlich wieder eure tollen Retro-Erinnerungen zu lesen und zu kommentieren. Heute lest ihr eine ausführliche Geschichte zur *Pokémon*-Serie von Andi Hammerl, der treuen Lesern sicher wohlbekannt ist. Da er seine Geschichte so wortgewandt und ausführlich beschreibt, möchte ich aus Platzmangel gar nicht viel mehr erzählen. Lest am besten einfach selbst!

Hallo Hannes!

Heute möchte ich einmal in wohligen Erinnerungen schwelgen. Im Unterschied zu den meisten Videospiel-Erlebnissen ist meine folgende Zeitreise eine sehr persönliche Erfahrung. Meine Nintendo-Helden der frühesten Kindheit waren zwar Mario, Kirby und Donkey Kong, jedoch rufen die intensivsten Nostalgie-Gefühle die frühen *Pokémon*-Editionen und das ganze Drumherum hervor. Ohne Internet gab es wenige Informationsquellen zu dieser Zeit. Hier konnte ich nur durch die N-ZONE und das Club-Nintendo-Heft erste Informationen über die „Pocket Monster" erhalten. Schon von Beginn an faszinierten mich die wenigen Hinweise, was da auf uns zukommen sollte. Tatsächlich kann man sagen: Pokémon ist für mich nicht nur eine nostalgische Erinnerung, sondern ein Lebensgefühl! Ich weiß noch genau, als am 1. September 1999, also vor fast ganzen 19 Jahren, die erste Folge des Pokémon-Animes bei uns lief. Von Beginn an war ich im völligen Pokémon-Rausch: Über Jahre hinweg wurde jede Folge auf VHS-Kassette aufgenommen, manchmal musste dieselbe Episode gleich ein zweites Mal am selben Tag nochmals angesehen werden. Die Vorfreude auf die eigentlichen ersten Editionen *Pokémon Rot* & *Blau* war nicht zu bremsen. Klar, das gesamte Marketing war mehr als genial aufgezogen und schon vor dem Release der Game-Boy-Titel gab es genügend Gründe, potentieller Pokémaniac zu sein. Unbeschreiblich, wie die ganze Welt plötzlich verrückt nach Pokémon-Produkten war!

Dann war es am 8. Oktober 1999 endlich so weit: Nach der Schule fuhr ich mit dem Bus in die Stadt und erhaschte die letzte *Blaue Edition*, die es dort noch gab. Die Heimfahrt war unerträglich und als ich das Spiel endlich in meinen Game Boy einlegen konnte, ging meine Pokémon-Reise schließlich los. Obwohl ich zu diesem Zeitpunkt kurz vor meinem 13. Lebensjahr stand, stellte dieses Abenteuer tatsächlich das erste Rollenspiel dar, das ich selbst spielte. Demnach war der Einstieg in das rundenbasierte Kampfsystem erst einmal ungewohnt, aber nicht minder spannend. Mein erster Begleiter im damaligen Kanto sollte Schiggy werden – und somit entstand die Tradition, dass mein Main-Starter einer jeden Generation stets das Wasser-Pokémon sein sollte! Die ersten Schritte in dieser neuen Welt, die wir alle noch nicht erforscht hatten, weckten auch noch in den Träumen den Wunsch, der Allerbeste zu werden, wie es keiner vor mir war. Noch heute finde ich es ganz bezeichnend, dass man nicht nur das Spiel spielt und sich darüber mit anderen unterhalten kann: Plötzlich gab es da ein Spiel, welches mich mit meinen (noch heute!) besten Freunden Beni und Stefan direkt vernetzt hatte! Es war ein GEMEINSAMES Abenteuer. Ohne Vorwissen, manche Entdeckung aus dem Anime mal ausgeschlossen, ohne Hilfe aus dem Internet, ohne Vorgänger der Reihe, aus welchem man Vorwissen schöpfen könnte. Jeder Schritt war so aufregend, jedes neue Pokémon oder eine Entwicklung ein absolutes Highlight!

Nicht nur aufgrund meiner Euphorie habe ich so intensive Erinnerungen an diese Zeit, sondern aus einem ganz bestimmten Grund: Das anfangs genannte „Drumherum". Zu dieser Zeit besuchte ich die 7. Klasse auf einer neuen Schule und hatte dort keinen leichten Stand. Zudem war ich mitten in der Pubertät und das gesamte Leben veränderte sich schlagartig. Tatsächlich stellten die Begeisterung um die Pokémon-Abenteuer und die Tatsache, dass meine zwei besten Freunde trotz des Wechsels auf eine neue Schule so präsent wie nie zuvor waren – schließlich waren sie ebenfalls vom Poké-Virus befallen – genügend Gründe für mich dar, die folgenden schweren Jahre zu überstehen. Das gesamte Taschengeld wurde den Pokémon geopfert: Weitere Spiele, das Sammelkartenspiel und ein paar Plüschtiere gesellten sich der Sammlung hinzu. Die ersten Informationen über die Nachfolger *Pokémon Gold* & *Silber* bereiteten uns vor Aufregung schlaflose Nächte. Im Frühjahr 2000 schließlich startete ich, diesmal aber alleine, nach München zum Pokémon Championship 2000. Die weite Reise, direkt nach dem Schulunterricht, sollte leider (fast) umsonst sein: Ich durfte nicht an

der Meisterschaft teilnehmen, da ich nachweislich den Missingno-Glitch genutzt hatte. Sehr ärgerlich, jedoch bekam ich zum Trost ein fast zwei Meter großes Papp-Pikachu, welches ich den weiten Weg in mein Dörfchen zurücknehmen durfte und das sich bis heute noch in meinem Besitz befindet.

Ein interessantes Detail an „meiner Pokémon-Reise“ ist es, dass ich, ähnlich wie Ash Ketchum aus dem Anime, je nach Region meine „Reisebegleiter“ gewechselt hatte. Denn zum Zeitpunkt des Erscheinens von *Gold/Silber* hatte Stefan sein Interesse an den Pokémon deutlich zurückgeschraubt und mit Beni war ich seit ein paar Jahren zerstritten. Mein damals erst 5-jähriger Bruder Daniel und ein neu gewonnener Freund namens Johannes teilten in der Johto-Zeit meine Leidenschaft. Es war so aufregend, eine solch geniale Erweiterung der ersten Editionen zu erleben! Die Welt war größer, die Mechaniken ausgereifter und zahlreiche neue Taschenmonster sollten geschnappt werden. Eines meiner Highlights: So wie Ash im Anime habe auch ich ein schimmerndes Noctuh gefangen! Noch heute mag ich die Johto-Pokémon von allen am meisten. Die damalige Reise zur Münchner Celebi-Verteilung mit Daniel und Johannes inklusive einem dortigen ersten Preview zu *Pokémon Stadium 2* waren starke Momente aus dieser Zeit. Meine eingerahmte Celebi-Urkunde von diesem Tag erinnert mich regelmäßig daran. 2003, bei Generation 3 angelangt musste man ja bekannterweise aufgrund von Kompatibilitätsproblemen zwischen Game Boy und den Advance-Nachfolgern auf seine alten Mitstreiter verzichten; hier begann quasi ein Neuanfang. Zu diesem Zeitpunkt war die Freundschaft mit Johannes beendet und meine „Funktion“ als Pokémon-Lehrer trat in Kraft. So lehrte ich in diesen Spielen meinem Bruder sowie seinem damaligen besten Freund Alex alles, was ich mir über Pokémon angeeignet hatte. Zu dritt starteten wir unsere Reise nach Hoenn. Und diese weckt besondere Erinnerungen in mir. Denn hier wurde die Interaktion mehr und mehr groß geschrieben und noch heute sehe ich das als größte Stärke der Pokémon-Reihe an, sich eher wie ein fortlaufendes, langes Spiel und Abenteuer anzufühlen: Denn noch heute begleiten mich auf den aktuellsten Editionen die Pokémon aus den Advance-Spielen *Pokémon Rubin & Saphir*, die ich damals großgezogen hatte! Sie erlebten Abenteuer in *Pokémon Colosseum*, dem Nachfolger *Pokémon XD: Der dunkle Sturm* und eben in den zahlreichen anderen nachfolgenden Generationen.

Das größte Highlight aber stellte die Teilnahme am Pokémon World Championship 2004 dar. Der Streit zwischen Beni und mir war beendet und er war, ähnlich wie der Anime-Rocko, in die „Abenteuergruppe“ zurückgekehrt. Die Meisterschaft stellte die neuen Teamkämpfe in den Vordergrund und so traten Beni und ich sowie das alterstechnisch jüngste Team aus Deutschland, Daniel und Alex, an. Die Wochen vor dem Ereignis mussten ausgiebig dafür genutzt werden, ein starkes Pokémon-Team auf die Beine zu stellen. Diese Zeit verbrachten wir alle zusammen viel im Wald, saßen dort mit nahrhaftem Proviant im Schatten der Bäume und trainierten unsere Taschenmonster, tauschten Taktiken und Ideen aus, halfen uns gegenseitig und kämpften regelmäßig zur Probe. Momente, an die ich unwahrscheinlich gerne zurückdenke! Als die Meisterschaft schließlich ausgetragen wurde, zahlten sich die Bemühungen nur bedingt aus, da unsere Teams jeweils nur eine Runde weitergekommen sind. Die Spannung, die Atmosphäre, das gesamte Erlebnis mit dem Finalkampf auf einer Kinoleinwand und den vielen Fans stellt trotzdem das spielerische Highlight meines gesamten Zocker-Lebens dar. Hier war sprichwörtlich der Weg das Ziel! In den vielen folgenden Jahren verlor sich leider diese Intensität, welche meine Pokémon-Abenteuer so besonders gemacht haben. Zwar standen fast jährlich aufregende Besuche bei den Pokémon-Day-Aktionen an, welche ebenfalls Highlights darstellten, jedoch waren dies fast ausschließlich Erlebnisse für mich alleine oder höchstens noch mit meinem Bruder. Nach wie vor liebe ich das Franchise und habe bis heute auch alle offiziell erhältlichen Pokémon geschnappt. Das Training habe ich seit *Pokémon Diamant & Perle* jedoch beendet, da es zu komplex geworden ist und dafür einfach die Zeit im Alltag fehlt. Beni ist, mit so manchem Jahr Pause seinerseits, noch heute mein engster und mittlerweile einziger Pokémon-Partner. Die Online-Features der Nachfolger sowie die Vereinfachung, alle Event-Taschenmonster per Code oder Internet zu ergattern, haben viel von der engen Interaktion untereinander einbüßen lassen. Das „Schnapp sie dir alle!“ ist heutzutage viel weniger darauf ausgelegt, tatsächlich eine Reise anzutreten und Leute in der Realität zu treffen, wie es damals noch der Fall war. Trotz allem behält Pokémon diesen besonderen Platz in meinem Herzen, denn nach wie vor ist keine Spielereihe diesem Spielgefühl im Ansatz nähergekommen.

An alle Spieler, die die ersten drei Generationen nicht dann mitbekommen haben, als sie neu waren: Es tut mir sehr leid für euch, dass ihr diese einzigartige Weise, ein Videospiel zu erleben, in dieser Form heute einfach nicht mehr finden könnt! So etwas lässt sich nicht nachstellen und ich bin unbeschreiblich dankbar für diese schönen Erinnerungen! Und das Beste daran: Meine vielen unterschiedlichen Pokémon, die mich zum Teil tatsächlich schon seit 15 Jahren begleiten, erzählen alle kleine, einzelne Geschichten: Man entdeckt bei der Trainer-ID halt doch noch einen „Alex“ oder einen seltsamen Kosenamen, welchen man nur eine kurze Zeit vor vielen Jahren getragen hat. So manches Tierchen stammt noch heute von einem Brieffreund namens Lajos, welchen ich 2004 hatte, und mit dem ich Game-Boy-Module per Post austauschte, um Taschenmonster zu tauschen. „Stimmt, Beni hat ja ein schimmerndes Bojelin, das er gefangen hat, bevor wir zur Tankstelle gegangen sind, und uns dort Chips und Cola gekauft haben!“. Oder man sieht Letarking und erinnert sich daran, dass es Level 100 unter dem Baum neben dem Ameisenbau erreichte. „Ach ja stimmt, mein Lugia war ursprünglich das schwarze Crypro-Exemplar aus der Gamecube-Zeit!“ … Jedes einzelne Pokémon erzählt mindestens eine Geschichte aus meinem aufregenden Leben. Darum schätze ich die Pokémon-Reihe so sehr, denke mit Freuden an die Zeit zurück und seufze: „Hach ja, damals …“.

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, ich möchte dir von Herzen für deine wunderschöne Geschichte danken! An vielen Stellen konnte ich mich selbst wiedererkennen. Auch ich erinnere mich noch gut daran, welche Editionen ich mit welchen Freunden spielte oder daran, wie mein Bruder zur dritten Generation endlich alt genug war, um die wunderbare Taschenmonster-Welt mit mir zusammen zu erkunden. Ich bin zwar wenige Jahre jünger als du, habe aber viele ähnliche Erfahrungen gemacht. Kein Wunder also, dass mir dein Text trotz seiner Länge äußerst kurzweilig vorkam! Ging es anderen Lesern auch so? Welche Erfahrungen habt ihr mit Pokémon oder einer anderen Nintendo-Serie gemacht? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles und möchte eure Erinnerungen gerne mit allen anderen Lesern teilen!

LESERPOST: EIN WEITERES KUNSTWERK VON EDELGARD

Edelgard Reindl ist nicht nur eine unserer treusten Leserinnen, sondern vermutlich auch eine der künstlerisch begabtesten. Seht selbst!

JOHANNES: An dieser Stelle beziehungsweise innerhalb der Community-Seiten habt ihr mittlerweile schon häufig künstlerische Meisterwerke unserer treuen Leserin Edelgard Reindl bewundern dürfen. Auch diesen Monat hat die liebe Edelgard wieder weder Mühen noch Aufwand gescheut und ein Werk geschaffen, das uns (wie immer) außerordentlich gut gefällt. Seht selbst: Das mächtige Mega-Turtok, inklusive Kanonen an den Armen und Mega-Kanone auf dem Rücken! Zum gefühlt hundertsten Mal danken wir dir ganz herzlich für deine Arbeit, liebe Edelgard! Entzücke uns gerne auch weiterhin mit deinen tollen Kunstwerken. An welche Mail-Adresse du deine Werke schicken musst, weißt du ja mittlerweile sicher schon auswendig. ;-)

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Dieses Mal solltet ihr die Spielehelden tanzen lassen – vielen Dank für eure Zusendungen und einen herzlichen Glückwunsch an den Gewinner Christoph Bauer, der Links Moves in Szene gesetzt hat. Seid ihr eigentlich schon in der richtigen Urlaubsstimmung? Ich hoffe doch! Nächstes Mal zu gewinnen gibt es den *Minecraft*-Roman *Die Schmahamas-Verschwörung* von Youtuber Paluten und als Motiv wünsche ich mir dazu ein Bild von eurem Traumurlaubsziel im Nintendo-Universum! Die Umsetzung ist wie gewohnt euch überlassen. Und nun noch eine besondere Nachricht an Kathrin Himmelstoß: vielen, vielen Dank für die wunderschöne *Animal Crossing*-Kette! Auf dem Weg zu dir ist ein kleiner Trostpreis, weil ich deine Zusendung letztes Mal nicht mehr berücksichtigen konnte.

Giulio Demontis

Einsendeschluss ist der **01. Juli 2018.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet auf genug Licht, wenn ihr selbst ein Bild macht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Foto möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr das Original einsendet, übernehme ich das Fotografieren oder Scannen. Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt oder anfügt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Vielen Dank für eure Teilnahme und viel Erfolg!

Dexter Schlossnagel

Felix Schulte

Jule Waag

Kathrin Himmelstoß

Christoph Bauer

LESERPOST: TOLLE NINTENDO-SAMMLUNG

Nina hat drei hübsche Bilder und zwei interessante Fragen für Johannes.

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich dachte, ich schicke euch einfach mal ein paar Bilder meiner Nintendo-Spiele und meiner Bügelperlensammlung mit Nintendo-Thematik. Ich möchte mich auch noch mal bei Renke Kuiper bedanken, da er mich und meine Schwester Juka zu diesem tollen neuen Hobby inspiriert hat. Ich hätte da auch noch eine Frage an euch bezüglich *Stardew Valley*: Wen habt ihr denn geheiratet? Ich hab mich für Penny und meine Schwester hat sich für Sebastian entschieden. Dann hätte ich noch eine Frage: Denkt ihr, es besteht irgendwann die Möglichkeit, dass ein Spiel der *Persona*-Reihe oder *Life is Strange* noch auf der Switch veröffentlicht wird? Und zum Schluss möchte ich euch noch sagen, dass euer Magazin einfach klasse ist. <3 Liebe Grüße,
Nina (18)

JOHANNES: Liebe Nina, vielen Dank für deine Einsendung, deine lieben Worte und die schönen Bilder deiner tollen Sammlung und vor allem auch der hübschen Bügelperlenkunstwerke! Direkt zu deinen beiden Fragen: Ich habe mich in *Stardew Valley* so sehr auf die Produktivität meiner Farm konzentriert, dass für eine Beziehung und Heirat in den 35 Spielstunden für den Test leider keine Zeit blieb. Das muss ich also nachholen! Dass viele weitere beliebte Spiele von anderen Plattformen den Weg auf die Switch schaffen, ist angesichts des enormen Erfolgs der Hybrid-Konsole nicht ausgeschlossen. Ob es im Speziellen mit einem *Persona*-Spiel oder *Life is Strange* klappt, kann ich aber natürlich nicht sicher sagen. Möglich ist es durchaus!

LESERPOST: NOCH EINE TOLLE NINTENDO-SAMMLUNG

Juka zeigt uns ihre hübsche Nintendo-Sammlung und hat ein ernstes Thema im Gepäck.

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich wollte euch mal meine Game-Sammlung zeigen. Ich bin zwar erst 15 Jahre alt, aber ich glaube, meine Sammlung kann sich trotzdem sehen lassen. Besonders stolz bin ich auf meine Bügelperlensammlung, die natürlich auch mit Nintendo zu tun hat. Das bisher spaßigste Projekt war das Porträt von Sebastian aus *Stardew Valley*. Dann gibt es noch etwas anderes, was ich auf dem Herzen habe. Es gibt etwas, das mich in letzter Zeit zunehmend gestört hat, nämlich dass Leute, wenn du ihnen erzählst, dass du gerne Nintendo zockst, das belächeln und diese Spiele als keine richtigen Spiele oder als Kinderspiele bezeichnen. Wenn du dann aber erzählst, dass du *The Elder Scrolls* , *Resident Evil* und Co. spielst, sind sie überrascht. Da ich erst 15 und ein Mädchen bin, sagt sowieso beinahe jeder, dass das nur Kinderspiele sind. Ich finde es einfach schade, dass man als Nintendo-Fan/-Spieler oft nicht als „richtiger" Zocker wahrgenommen wird. Das wollte ich nur kurz rauslassen, weil ich das Gefühl habe, dass es auch anderen so geht. Bis bald,
Juka <3

JOHANNES: Liebe Juka, vielen Dank für deine Bilder und Worte! Da mir das Thema natürlich am Herzen liegt, direkt zu deiner Problematik. Als erstes und wichtigstes: Lass dich von negativen Menschen nicht runterziehen. Wenn sie dich und deine Leidenschaft nicht ernst nehmen, sondern lächerlich machen, dann liegt das daran, dass sie sich selbst nur besser fühlen, indem sie jemand anderen runterziehen. Ich weiß, das ist manchmal schwer, aber solche Menschen sind nur neidisch auf dich, weil du etwas hast, das du magst und gerne machst. Und außerdem: Nintendo-Spiele sind genauso ernst zu nehmende und tolle Spiele wie alle anderen auch. Die USK-Einstufung auf dem Cover sagt nichts darüber aus, ob das Spiel gut oder schlecht ist, oder ob man es ernst nehmen kann. Und wenn du dir anschaust, wie alt der durchschnittliche Switch-Spieler so ist, dann erübrigt sich die Diskussion sowieso. Und zu guter Letzt: Du kannst als Mädchen zocken was und wie viel du willst. Dein Geschlecht hat rein gar nichts damit zu tun, ob das richtig oder falsch oder ernst zu nehmen ist.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Sebastian Spill ist leidenschaftlicher Nintendo-Fan und mit genauso viel Herzblut Amiibo-Sammler. Hier seht ihr seinen ganzen Stolz: seine extrem große Amiibo-Sammlung!

AMIIBO-SAMMLUNG

Hallo liebes N-ZONE-Team,
nachdem ich bis jetzt nur stiller Abo-Leser eures genialen Magazins war, fühle ich mich nun doch angesprochen. Eurem Aufruf, euch Bilder der eigenen Amiibo-Sammlung zu schicken, folge ich gerne. Besonders stolz bin ich zum Beispiel auf die vier *Skylander*-Amiibo, die *Monster Hunter*-Figuren und den *Qbby*-Amiibo. Selbstverständlich besitze ich auch die Gold- und Silber-Marios sowie die goldene Mega-Man-Figur, welche sehr schwer zu bekommen war. Leider muss ich zugeben, dass mir doch zwei Amiibo fehlen. Im Rahmen der Monster Hunter Championship 2017 wurden jeweils ein goldener und ein silberner *Monster Hunter*-Amiibo an den Erst- und Zweitplatzierten vergeben. Diese waren somit nie im Handel erhältlich und es sind somit die seltensten Amiibo, die veröffentlicht wurden. Mich würde wirklich interessieren, ob diese jemand in Deutschland besitzt.

Auch ist es bei Amiibo vereinzelt so, dass diese sich in der zweiten Auflage von der ersten Auflage leicht unterscheiden und Veränderungen vorgenommen werden. Daher besitze ich nur Amiibo der Erstauflagen. So gibt es zum Beispiel von Ike mittlerweile eine alte und eine neue Version der Amiibo, auch wenn es vielen vermutlich kaum auffällt. Ob es noch weitere unterschiedliche Versionen gibt, kann ich nicht sagen. Ich würde mich sehr darüber freuen, wenn ihr euren Aufruf zum Anlass nehmt, Amiibo ein wenig mehr in den Blickpunkt eures Magazins zu rücken. Ich könnte mir vorstellen, dass ihr eine Rubrik entwickelt, in welcher ihr die anstehenden Release-Daten der Amiibo-Figuren berücksichtigt. Interessant wäre dabei auch ein Blick über den großen Teich und nach Nippon. Ich denke, das würde uns Amiibo-Verrückten sehr helfen. Ich habe leider nicht die ganze Sammlung auf ein Foto bekommen. Daher schicke ich sie euch in kleinen Stücken. Auch steht sie leider bei mir nur auf dem Dachboden, da ich keinen anderen Platz dafür von meiner lieben Frau bekommen habe ;-) Also macht weiterhin so tolle Arbeit!
Viele Grüße, **Sebastian Spill**

N-ZONE: Grüß dich, Sebastian, und vielen lieben Dank für deinen Brief sowie die Bilder deiner Sammlung. Ein beeindruckendes Sammelsurium an Amiibo-Figuren und anderen Nintendo-Goodies hast du da in den letzten Jahren angehäuft, Respekt! Was deine Vorschläge angeht: Die klingen grundsätzlich sehr interessant! Eine feste Rubrik zum Thema Amiibo zu etablieren wäre aber zu uninteressant für die meisten Leser, da es sich um ein Nischenthema handelt. Was wir in Zukunft aber durchaus mal realisieren könnten, wäre eine große Reportage über Nintendos beliebte NFC-Figuren. Da könnten wir dann ganz viele interessante Themen abdecken, von denen du schon einige genannt hast. Halte einfach weiterhin in der N-ZONE Ausschau! :-D

REDAKTIONS-SCHLUSS

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
erst mal ein großes Lob von mir für die gut gestaltete, fast immer durchweg interessante und Freude bereitende N-ZONE, die ich jeden Monat im Briefkasten vorfinde! :-) Ihr macht einen super Job, trotzdem muss ich mich dem Leserbrief in der Ausgabe 06/18 von Markus H. anschließen. Vielleicht müsstet ihr euren Redaktionsschluss zeitlich enger an das Auslieferungsdatum legen. Es kann ja nicht sein, dass für die (beispielhaft erwähnte) Ausgabe vom 21. März der Redaktionsschluss am 8. März ist. Das liegt 13 Tage davor. Jede Tageszeitung schafft es ja auch, tagesaktuell zu drucken und zu vertreiben. Ich kann es auch verstehen, dass eine Zeitschrift vielleicht etwas länger braucht, aber mehr als drei Tage sollten es nicht sein. Viele Artikel ändern sich nicht kurzfristig, aber gerade wenn man weiß, dass eine Nintendo Direct, die E3 oder andere wichtige Ereignisse anstehen, müsste man punktuell die entsprechenden News mit verarbeiten können.

Zum Beispiel die aktuelle Ausgabe (Erscheinungstermin: 13.06.2018) sollte die News der E3 beinhalten. Niemand würde sich beschweren, wenn sie mit dieser Begründung ausnahmsweise erst am 16.06.2018 erscheinen würde, dann aber aktuell wäre. Mir stößt es schon länger sauer auf, dass in der N-ZONE am Erscheinungstag leider oft nur veraltete Infos stehen. Mei-

ne Anregungen, falls realisierbar: 1) Wie eine Tageszeitung den Redaktionsschluss kurz vor Erscheinungsdatum halten. 2) in Ausnahmefällen das Erscheinungsdatum um wenige Tage nach hinten verschieben. Ich hoffe, euch damit nicht zu nerven, denn ihr tut mit Sicherheit euer Bestes, aber auf diese Weise werdet ihr nach und nach vielleicht die etwas ungeduldigeren Leser verlieren. Ansonsten: Macht weiter so! **Fabio**

N-ZONE: Hallo Fabio und herzlichen Dank für dein Lob und deinen konstruktiven Brief! Wie du dir sicher denken kannst, sind Redaktionsschluss, Abgage-Daten und Zeiträume für Druck und Auslieferung in unserer Branche immer ein wichtiges Thema, das auch immer wieder neu angegangen und – falls möglich – optimiert wird. Die Vorschläge, die du machst, sind natürlich sinnvoll und entsprechen auch unserer eigenen Vorstellung, wie es idealerweise laufen sollte. Leider spielt da die Realität aber nicht mit. Erstens müssen wir sämtliche Abgaben für alle zwölf N-ZONE-Ausgaben immer für ein ganzes Jahr im Voraus planen. Wann wir also beispielsweise 2019 ein Heft abgeben, müssen wir für das ganze Jahr schon Ende 2018 festlegen. Im Gegensatz zu vielen Tageszeitungen, die du erwähnst, haben wir nämlich keine eigene Druckerei, sondern lassen unsere Hefte von einer externen Firma drucken. Die wiederum kann nur profitabel arbeiten, wenn sie das ganze Jahr durchweg gut ausgelastet ist. Das führt wiederum dazu, dass eine einmal festgemachte Planung später keinen Spielraum für Änderungen mehr zulässt – zumindest nicht ohne erhebliche Mehrkosten. Auf eine Nintendo-Direct-Ausgabe können wir daher niemals mit einer Verschiebung des Redaktionsschluss reagieren, es ist schlichtweg nicht rentabel. Die Dauer zwischen Heftabgabe und Veröffentlichung kann aus diesen und weiteren Gründen ebenfalls nicht verkürzt werden.

Das ist aber alles gar nicht so schlimm, weil wir als Print-Magazin in der heutigen Zeit einen ganz anderen Anspruch haben. Natürlich bemühen wir uns mit allen Kräften, aktuelle Themen aufzugreifen und so nah an der Zeit zu sein wie möglich, keine Frage. Der Sinn eines gedruckten Nintendo-Magazins besteht aber grundsätzlich eher darin, sich mit den Themen tiefgehend, umfassend und fundiert auseinanderzusetzen sowie auch sehr spezielle Themen umfänglich aufzugreifen. So etwas liefern Online-Angebote nämlich verständlicherweise nicht, dafür sind sie natürlich viel aktueller. Es ist also weniger eine Frage der Aktualität als des eigenen Anspruchs. Aber keine Sorge: Bei jeder Gelegenheit reden wir natürlich trotzdem mit Vertrieb, Druckerei, Abo-Service und Co., um bei wichtigen Ausnahmen vielleicht doch reagieren zu können! So wie diese Ausgabe bei *Pokémon*!

ZELDA-KICKER

Hallo liebes Team der N-ZONE, euer verrückter Leser und *Zelda*-Fan meldet sich wieder. Diesmal möchte ich euch und den Lesern meinen Tischkicker im *Zelda*-Stil vorstellen. Er ist ein Unikat und weltweit wohl der Einzige seiner Art. Seit letztem Oktober habe ich immer wieder daran gearbeitet. Mit Vollzeitjob und Familie zieht sich so etwas eben gern in die Länge. Er ist spielbar und fertig, jedoch werde ich zukünftig noch weiter an dem Tisch arbeiten. Er bekommt weitere Figuren verbaut und wird mit dezenten LED-Lichtern ausgestattet werden. Auf meinem Youtube-Kanal „LegendOfGermany“ habe ich wie üblich wieder ein Making-of-Video dazu hochgeladen. Wer Interesse an den einzelnen Arbeitsschritten hat, sollte also gerne reinschauen. Bleibt weiterhin so stark und bis bald! Grüße,

Renke Kuiper

Unser Stammleser Renke Kuiper hat sich wieder bei uns gemeldet und präsentiert diesmal voller Stolz sein neuestes Werk: Einen in mühevoller Handarbeit geschaffenen *Zelda*-Kicker! Und das neben Vollzeit-Job und Familie – Respekt!

Unsere treue Leserin Sybille Klopsch schrieb schon vor einigen Monaten einen Leserbrief an uns, nun meldete sie sich wieder. In ihrer Freizeit lässt sie gerne ihrer künstlerischen Ader freien Lauf und erschafft solche Kunstwerke wie die hier zu sehenden individuellen Amiibo-Figuren. Lest mehr dazu im Brief unten.

N-ZONE: Hi Renke! Sehr schön, dass du dich wieder bei uns meldest und überhaupt in letzter Zeit extrem fleißig Bilder und Leserbriefe schickst. Das freut uns natürlich ungemein, daher vielen herzlichen Dank dafür! Und wie jedes Mal sind wir tief beeindruckt von deinem Schaffen. Wir können vermutlich nur erahnen, wie viel Aufwand in so einem *Zelda*-Kicker steckt und wie viel handwerkliches Geschick notwendig ist, um so etwas überhaupt umsetzen zu können. Halt uns unbedingt auf dem Laufenden, wie es mit dem Projekt weitergeht – vor allem wenn noch eine LED-Beleuchtung verbaut ist. Und alle Leser gelangen unter folgendem kurzen Link direkt zu Renkes Youtube-Kanal, wo ihr viele interessante Videos findet: goo.gl/HaAXoN.

CUSTOM-DESIGNS

Hallo liebes N-ZONE-Team,

hiermit melde ich mich mal wieder bei euch. Ich bin Sybille, 24 Jahre alt und im Netz findet man mich unter dem Namen „akii“ oder seit Kurzem auch als „miss akii“. Ich streame hobbymäßig sehr gerne auf der Plattform Twitch und modelliere seit 2016 alle möglichen Figuren, Giveaways und Anhänger, vor allem aus dem Gaming-Bereich. Nachdem ein Leserbrief von mir schon vor einigen Ausgaben von euch abgedruckt wurde, haben sich einige Leute aufgrund des Artikels bei mir gemeldet. Da ich aber alle meine Social-Media-Seiten namentlich abgeändert habe und neue Kunstwerke dazukamen, möchte ich euch alle mit diesem Leserbrief darüber informieren.

Was anfänglich noch lediglich kleine Schlüsselanhänger von *Zelda*- oder *Mario*-Items waren, wurde mit der Zeit zu Cosplay-Requisiten in Form von zum Beispiel Ohrringen, selbst modellierten Figuren (beispielsweise die Krogs aus *The Legend of Zelda – The Wind Waker/ Breath of the Wild)* bis hin zum sogenannten „Customizen“, also äußerlichen Verändern der Figuren. So wird ein Bowser zu Katzen-Bowser aus *Super Mario 3D World* oder Toad wird in die Rolle von Captain Toad gesteckt. Der Anstoß dazu kam mir dank einer Freundin, die gerne eine Toadette-Amiibo haben wollte. Letztes Jahr auf der Gamescom hatte ich sogar das große Glück, auf dem Stand von Torsten Heine (torsten-heine.de) meine Figuren ausstellen zu lassen. Zum Thema *Zelda* stand dort mein circa 20 Zentimeter großer Makorus aus *Zelda: Breath of the Wild* zur Schau, der von vielen Leuten bewundert wurde.

Wie ich euch vor ein paar Monaten erzählt habe, hätte ich mich gerne um eine Lizenz bei Nintendo bemüht, um ohne rechtliche Probleme auch etwas mit meinem Hobby zu verdienen, falls jemand aus Interesse meine Werke kaufen wollen würde – vergeblich! Es ist leider nicht einfach so machbar, solche Lizenzen zu erhalten. Schade, denn nach kurzer Zeit schon stieg das Interesse im Internet bei Nintendo-Fans an, meine Figuren zu erwerben, und auch ich war vom Gedanken her nicht abgeneigt, zumindest die Materialkosten wieder reinzuholen. Bislang sind meine Figuren jedoch nur unter Freunden ausgetauscht worden, welche diese in ihren Streams als Giveaway an ihre Zuschauer verschenkt haben. Ich würde mich freuen, wenn sich durch diesen Aufruf neue Fans meiner Social-Media-Seiten finden würden. Momentan ist alles noch sehr überschaubar, aber ich möchte gerne viele Interessenten generieren und mehr Leute kennenlernen, die mich unterstützen oder sich sogar zum Modellieren inspirieren ließen. Da ich selbst auch leidenschaftliche Gamerin bin, findet ihr mich übrigens jedes Jahr auf der Gamescom! Wer sich von meinen Werken gerne selbst überzeugen möchte, darf sich freuen: Ich habe jedes Jahr eine Menge kleiner Giveaways (meistens Schlüsselanhänger) bei mir, die ich dann teilweise verschenke. Auch ist es möglich – wie letztes Jahr – meine Figuren zu Ausstellungszwecken bei mir

auszuleihen. Jede Art von Feedback und auch Followern würde mich sehr freuen! Hier sind meine aktualisierten Daten:

- E-Mail: akii.2510@gmail.com
- Instagram: **miss.akii**
- Twitter: **akii@miss_akii**
- Facebook: **Miss Akii – Art & Gaming**

Liebe Grüße von eurer

Sybille Klopsch

N-ZONE: Hey Sybille! Wir erinnern uns noch gut an deinen letzten Leserbrief und freuen uns, dass du dich wieder gemeldet hast. Schön zu hören, dass deine Arbeit so gut ankommt, das motiviert doch ungemein weiterzumachen, oder? Dass es mit offiziellen Lizenzen von Nintendo schlecht aussieht, ist ärgerlich, aber nachvollziehbar. Natürlich wissen die Japaner, dass ihre weltbekannten Marken und Figuren ihr Kapital sind. Folglich geht Big N mit der Vergabe von Lizenzen extrem restriktiv und vorsichtig um. Das betrifft nicht nur Hobby-Künstler wie dich, auch große Firmen wünschen sich oft Lizenzen, erhalten diese jedoch oftmals nicht. Lass dich davon aber nicht unterkriegen und mach das Beste aus der Situation und lass dich vor allem nicht von deinem Weg abringen! Gerne drucken wir daher deinen Leserbrief ab und empfehlen allen interessierten Lesern, deine Social-Media-Seiten zu besuchen. Es lohnt sich, versprochen!

COSPLAY

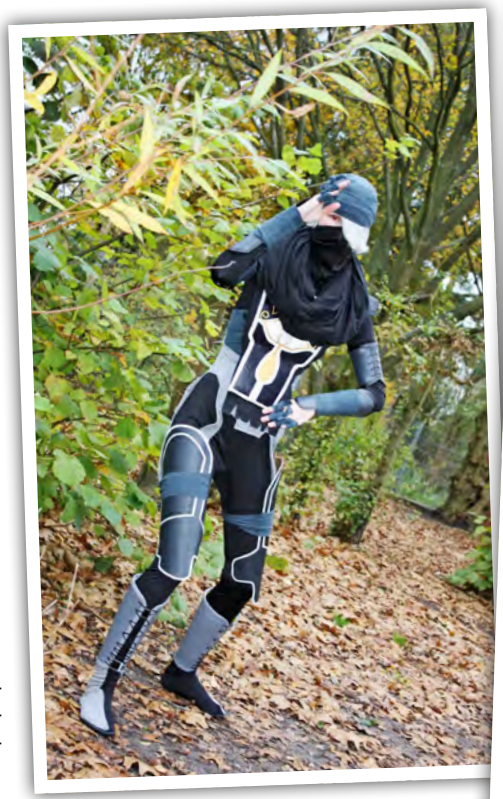
Liebes N-ZONE-Team,
ich lese die N-ZONE schon seit Jahren. Angefangen hat es damit, dass ich mich immer gefreut habe, die N-ZONE zu lesen, wenn ich zu meinem Vater gefahren bin. Nun lese ich sie bei mir zu Hause auch schon ein Jahr und damit auch eindeutig regelmäßiger. Ich würde mich sehr darüber freuen, auch mal etwas zum Thema Cosplay bei euch zu lesen. Ich weiß, dass es schwer ist, dies umzusetzen, aber vielleicht hat ja jemand Lust, einfach mal darüber eine Reportage zu schreiben, um auch anderen Leuten den Mut zu geben, sich zu trauen, dass zu tun, was sie möchten. Natürlich könnt ihr auch gerne mal bei mir auf der Seite (Facebook: **ShiDen Cos**) nachschauen, was man so alles machen kann, wenn man es versucht. Hierzu wichtig: Mein erstes selbst gemachtes Cosplay war Midna aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess*.

Verena

N-ZONE: Moin Verena! Lieben Dank für die tollen Bilder, die drucken wir sehr gerne ab!

Auf der linken Seite seht ihr Custom-Amiibo von Sybille Klopsch. Auch diese putzigen Kerlchen aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* gehen auf ihre Kappe.

Auch von dir beziehungsweise deinem Cosplay sind wir sehr beeindruckt. Wir wissen, dass Cosplay durchaus ein Thema unter Spielern ist, besonders innerhalb der Nintendo-Community. Vielleicht klappt es in Zukunft tatsächlich mal mit einer passenden Reportage, ausschließen möchten wir das an dieser Stelle nicht. Es ist, wie du schon andeutest, eine Frage des richtigen Redakteurs bei diesem speziellen Thema.



Leserin Verena ist Cosplayerin aus Leidenschaft. Unter „ShiDen Cos“ findet ihr sie auch auf Facebook.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

BESITZEN WIR SPIELE BALD NICHT MEHR?

Resident Evil 7 erscheint in Japan als Cloud-Version, die über das Internet gestreamt wird und nur für den zahlenden Abonnenten spielbar ist. Ein Modell, das vielleicht bald Schule macht?

JOHANNES: Nun, Lukas, in Japan (oder auch hierzulande mit einem japanischen Nintendo-Account) kannst du jetzt *Resident Evil 7* auf der Switch zocken. Die Betonung liegt auf „zocken", denn kaufen oder gar besitzen kannst du das Spiel nicht. Stattdessen installierst du dir ein kleines Programm auf die Konsole, mit dessen Hilfe das Spiel übers Internet gestreamt wird. Das funktioniert aber nur, solange du zahlender Abonnent eines dafür speziellen Service bist. Zahlst du nicht mehr, kannst du nicht mehr spielen. Einerseits natürlich technisch eine coole Idee, Spiele auf die Switch zu bringen, für die deren Hardware eigentlich zu schwach ist. Die monetäre Ausgestaltung des Ganzen schreit für mich aber nach Abzocke beziehungsweise nach einer unverhältnismäßig großen Macht des Herstellers über sein Spiel. Immerhin: Möchte ich das Spiel ein paar Jahre lang spielen, wird's deutlich teurer als normal. Und verleihen oder ins Regal stellen kann ich es auch nicht. Ist das die Zukunft von Videospielen? Was meinst du?

LUKAS: Also, DIE Zukunft der Spiele ist es wohl eher nicht, aber eine davon. Dass die Branche immer mehr und mehr in Richtung Digitalisierung geht, ist ja schließlich Fakt. Da wird es neben klassischen Downloads und Abo-Diensten natürlich auch zahlreiche Streaming-Angebote geben. Was mich beeindruckt, ist, dass das Feature so mir nichts, dir nichts auf die Switch wandert – das (zugegeben technisch anspruchsvollere) Playstation Now war ewig in der Entwicklung und läuft auf wesentlich stärkerer Hardware. Kann man gut oder schlecht finden. Im spezifischen Falle der Switch ist der Vorteil, dass ein für die Hardware technisch deutlich zu anspruchsvolles Spiel gleich gut aussehen kann wie auf der Konkurrenz-Hardware – eine sehr gute Internetverbindung vorausgesetzt. Mit einem japanischen Account kommst du, da die Server derzeit nur in Japan stehen, definitiv nicht weit. Wie du richtig sagst, gibst du dafür aber das klassische Besitzrecht am Spiel auf. Mir persönlich sagt das System auf jeden Fall auch nicht zu.

JOHANNES: Ich würde jetzt nicht sagen, dass es mir nicht zusagt. Einem der allerersten Streaming-Dienste für Spiele habe ich vor fast zehn Jahren akribisch entgegengefiebert, weil ich es sofort total faszinierend fand. Ich meine, heutzutage ist das ja nichts Neues mehr. Aber schon die bloße Idee, grafisch beziehungsweise technisch wahnsinnig aufwendige Spiele per Streaming auf eine Plattform zu bringen, die eigentlich nicht annähernd die Leistung dafür hat, wow! Daher würde ich mir sogar noch viele weitere Titel wünschen, die auf der Switch so eine Cloud-Variante spendiert bekommen. Allerdings: Für jeden Titel einzeln im Abo zu bezahlen fände ich zu teuer. Mir schweben da zwei Möglichkeiten vor: Entweder man zahlt eine monatliche Gebühr und kann dann alle Spiele dieses Service zocken, solange man zahlt. Das wäre ja sogar als Teil von Nintendo Switch Online denkbar. Oder du bezahlst für einzelne Titel einmalig, kannst die aber auf Lebenszeit nach Belieben spielen.

LUKAS: Ja, als zusätzliches Angebot finde ich das System auch vollkommen in Ordnung. Ich bin aber ein Spieler der alten Schule und ziehe es immer vor, ein Spiel physisch zu besitzen – Digitalversionen von Spielen wandern auch nur dann auf meine Switch, wenn es entweder keine Retail-Fassung gibt oder es zu umständlich wäre, eine zu ergattern. Im Falle von *Resident Evil 7* wäre es mir somit auch lieber, Capcom würde eine grafisch abgespeckte Fassung produzieren, die dann ganz regulär für Switch gekauft werden kann. Dass so etwas möglich ist, beweisen ja sowohl *Doom* als auch *Wolfenstein 2: The New Colossus*. Die Cloud-Variante kann man dann ja für die Leute anbieten, die mehr Wert auf Grafik legen, oder noch besser, ein Bundle verkaufen, bei dem man zu Hause auf dem Fernseher die Stream-Fassung spielen kann und unterwegs die grafisch schwächere Download-Edition, wobei beide Versionen auf denselben Spielstand zugreifen. Ich bin gespannt, ob Capcoms Beispiel bei anderen Studios Schule machen wird.

MOBILE GAMES CHECK

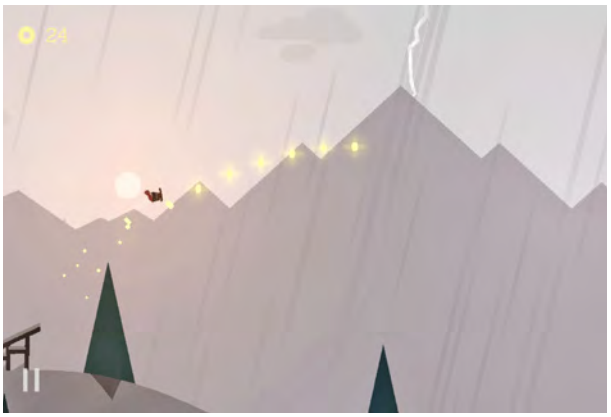
powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

ALTO'S ADVENTURE

Genial einfach, einfach genial



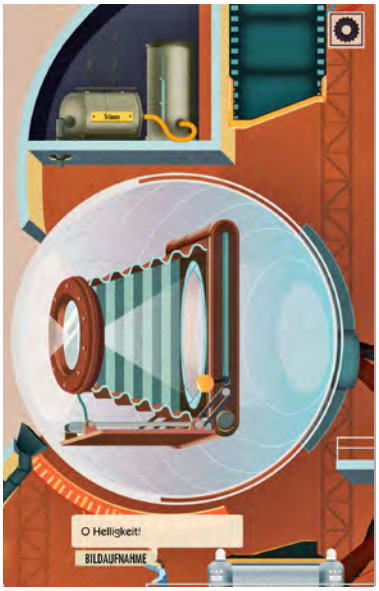
Die Zeit scheint stillzustehen in *Alto's Adventure*. Das wunderbar minimalistische Snowboard-Abenteuer nimmt uns mit auf eine Reise durch malerische Schneelandschaften. Mal fahren wir eingehüllt vom nächtlichen Sternenhimmel, mal beschienen von gleißenden Sonnenstrahlen oder im diffusen Abendlicht – beim Bestaunen der stimmungsvollen Atmosphäre vergessen wir manchmal beinahe das Spielen. Glücklicherweise ist die Steuerung so einfach, dass sie auch im halben Trancezustand leicht von der Hand geht: Fahrt nehmen wir von selbst auf. Einmal auf den Screen getippt und wir springen. Halten wir gedrückt, vollführen wir einen Backflip. Während wir die Piste hinabbrettern, überwinden wir Hindernisse und Abgründe und sammeln Münzen und entlaufene Lamas für Punkte ein. Ein Klassiker im Endless-Runner-Genre, der immer wieder Freude macht!

Genre:	Endless Runner
Entwickler:	Noodlecake
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

HOMO MACHINA

Eine Körperreise

Homo Machina wandelt auf den Spuren von Fritz Kahn. Ganz im Sinne des renommierten deutschen Arztes und Anatomen veranschaulicht das Spiel die Vorgänge im menschlichen Körper als zusammenhängende Maschine. Ebendiese sollen wir heute zum Laufen bringen. Wir führen „unseren" Körper durch den Tag, beginnend beim Aufwachen über das Frühstück und die Arbeit bis hin zu einem abendlichen Rendezvous. Wir steuern die beteiligten Körperregionen verschiedener Prozesse über toll gestaltete Minigames. Es müssen Puzzles gelöst, Objekte korrekt angeordnet oder Schaltpläne verkettet werden. Dabei kommt auch der Humor nicht zu kurz. Mit spaßigen Bürokratie-Klischees und Arbeitsplatz-Allüren sorgt *Homo Machina* immer wieder für kleine Lacher. Mit gekonnter Balance zwischen Bildung und Spielspaß macht diese Erlebnisreise durch den menschlichen Körper wirklich Spaß. Ein Geheimtipp!



Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	Darjeeling/ARTE
Plattform:	Android
Preis:	€ 3,49
WERTUNG	★★★☆☆

SHADOWGUN LEGENDS

Ruhm und Arschtritte

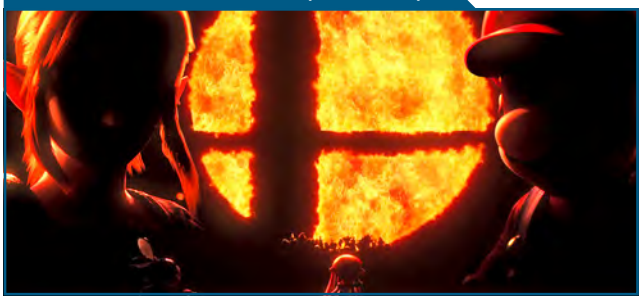
In *Shadowgun Legends* schlüpfen wir in die Rolle eines frischgebackenen Söldners, der sich anschickt, eine Legende der ballernden Zunft zu werden. Zu Beginn werden wir in der Söldnerzentrale abgesetzt, wo sich auch andere Spieler tummeln. Dort können wir unser Aussehen verändern, dem Alkohol und Glücksspiel frönen, einen PR-Manager engagieren (der uns vielleicht auch mal als Statue verewigen lässt) oder einfach unsere Aufträge annehmen. Letztere führen uns durch verschiedenste Missionen, in denen wir Geschütze sabotieren, Stellungen einnehmen, waffenstarrende Bossgegner ausschalten und natürlich jede Menge Aliens wegpusten. Belohnungen hagelt es dabei fast so viele wie Kugeln. Wir verbessern Ausrüstung und Waffen, scheffeln fleißig Kohle und feilen an unserem Revolverhelden-Ruf. Abgerundet wird das Ganze von einer eingängigen Steuerung und einer schicken Grafik. Ein sehr guter Mobile-Shooter, der mächtig viel Spielspaß bereitet.

Genre:	Action
Entwickler:	Madfinger Games
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

AUSGABE 08/2018
ab 18.07.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

KOMMENDE HITS 2018 (Vorschau)

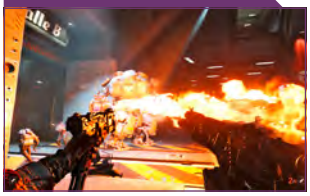


Nächsten Monat lest ihr ausführliche Anspiel-Berichte und weitere Vorschauen zu den wichtigsten Spielen der zweiten Jahreshälfte, unter anderem auch zu *Smash Bros.*!

MARIO TENNIS ACES (Test)

Unser bisheriger Eindruck von Marios neuestem Sport-Abstecher ist sehr positiv, doch kann *Mario Tennis Aces* auch im Test überzeugen? Findet es bald heraus!

WOLFENSTEIN 2: TNC (Test)



Mit *Doom* hat Bethesda bereits viel aus der Switch herausgeholt, nun wollen sie noch eins draufsetzen.

OCTOPATH TRAVELER (Test)

Das Rollenspiel von Square Enix und Nintendo verbindet traditionelles Gameplay mit moderner 2D-Grafik.

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Svenja Klausing, Katharina Reuß, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

CMG
Computec Media Group
EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

HARVEST MOON®

SPECIAL EDITION

Licht der Hoffnung

ERHÄLTLICH AB 29. JUNI

HARVEST MOON 20th ANNIVERSARY

NINTENDO SWITCH

PS4

©2018 Natsume Inc. ©2018 TABOT, inc. Harvest Moon is a registered trademark of Natsume Inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

Rising Star Games